NOVITA'

RIVISTA+CD-ROM A PREZZO SPECIALE

CONTIENE COVER DISK N.1

600MEGA DI GIOCHI, DEMO E UTILITIES

K

VERSIONE CD-ROM

CD-ROM
PC
AMIGA
MACINTOSH
MULTIMEDIA
PLAYSTATION

LA GUIDA COMPLETA AI COMPUTER GAMES
Anno IX n. 1 - GENNAIO 1997 - L. 9.900

ANTEPRIMA ESPLOSIVA!

STAR TREK

STAR FLEET ACADEMY
IN ARRIVO
SUI PC!

INTERNET GAMES

VISITATE I SITI SCELTI DA K

MUSIC MASTER

IL GIOCO MULTIMEDIALE PER FARE MUSICA

PIU' DI 40 NUOVI GIOCHI!

18 PAGINE DI SOLUZIONI E TRUCCHI

RITORNA IL GIOCO SHOCK

PHANTASMAGORIA

A PUZZLE OF FLESH

ISSN 1122-1313
70001
9 771122 131002

- PHANTASMAGORIA
- DISCWORLD II
- CRUSADER: NO REGRET
- BLINDNESS
- U.S. NAVY FIGHTER 97
- MUSIC MASTER
- HIND
- BEDLAM
- FRAGILE ALLIANCE
- DAGGER FALL
- SHATTERED STEEL
- STEEL PANTHER
- FX FIGHTER
- BLOOD & MAGIC
- MUTANT PENGUIN
- TOONSTRUCK
- WORMS
- SONIC CD
- AMOK
- M.A.X.
- REALMS OF HOUNTING
- DAYTONA USA
- DEATH RALLY
- MADDEN 97

TNT

TIME COMMANDO
LARRY 7
CRUSADER: NO REMORSE

Pubblicazione Mensile
26, ART.2, LEGGE

Mutant PENGUINS

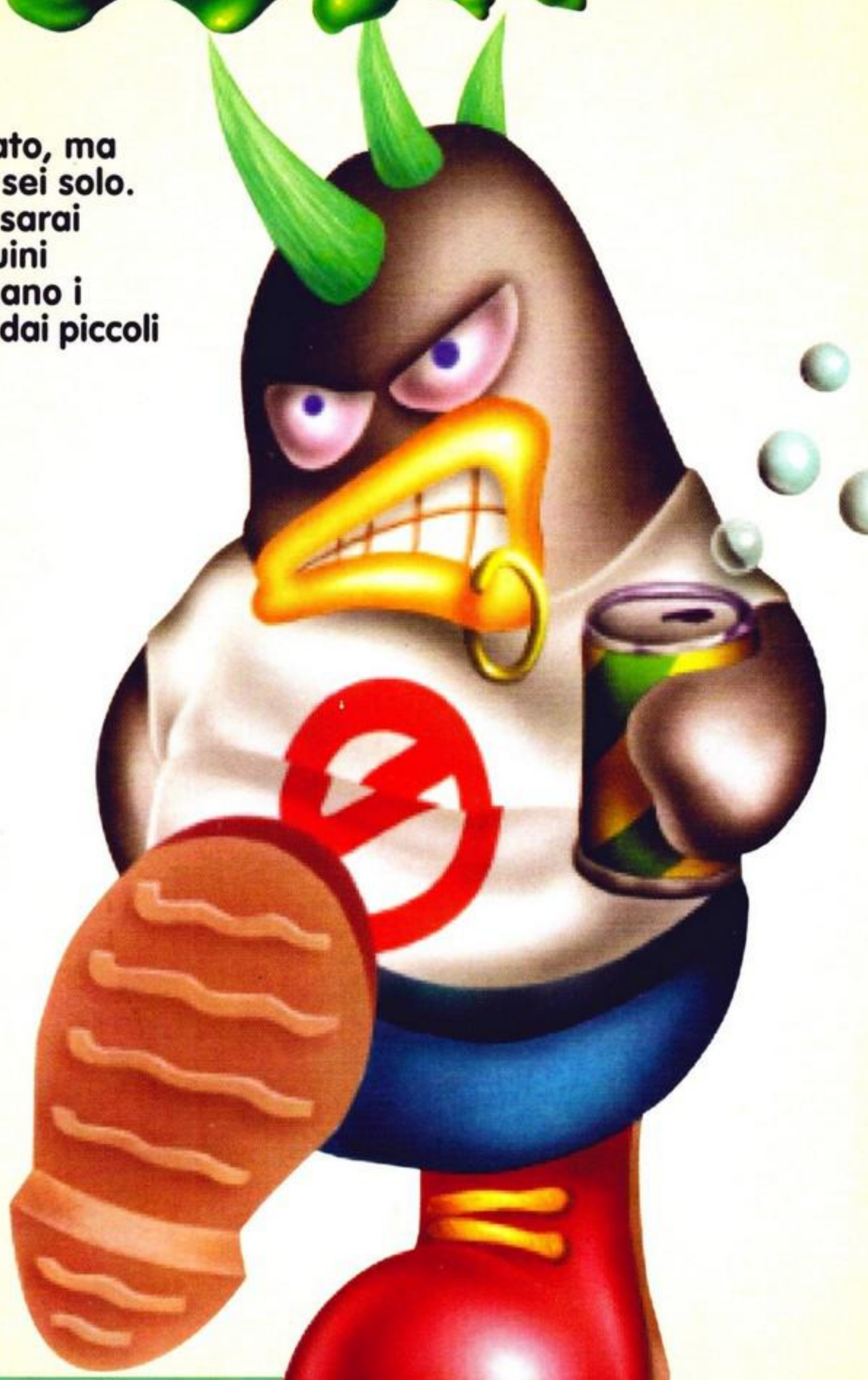
**L'orda dei Pinguini Mutanti Alieni è arrivata!
Sei pronto a fermarla?**

Combatti contro di loro per evitare l'attivazione dell'arma finale: il Doomscale.

Dormi preoccupato, ma non troppo: non sei solo. Nel tuo compito sarai aiutato dai pinguini Terrestri, che odiano i Mutanti Alieni, e dai piccoli Gremlins.

Più Gremlins raccogli, più bonus ottieni, e con i bonus arriveranno armi, power-ups ed extra Gremlins.

Ferma i mutanti con la dinamite o con la colla-stick e costruisci macchine speciali ed invenzioni per bloccarli definitivamente!



L. 79.000
Per MS-DOS e WINDOWS 95

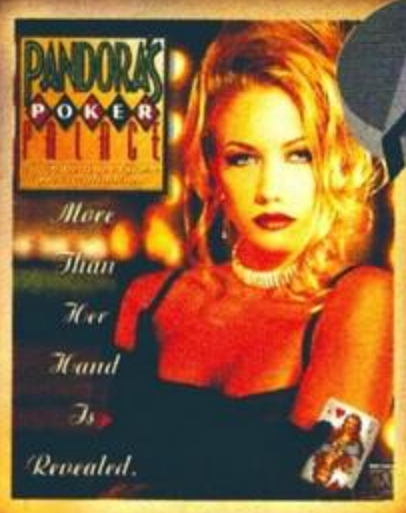
Prodotto da:
GAMETEK
Distributore esclusivo per l'Italia:
FINSON

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it
www.finson.com

Disponibile presso i migliori rivenditori!

"Hai voglia di giocare?"

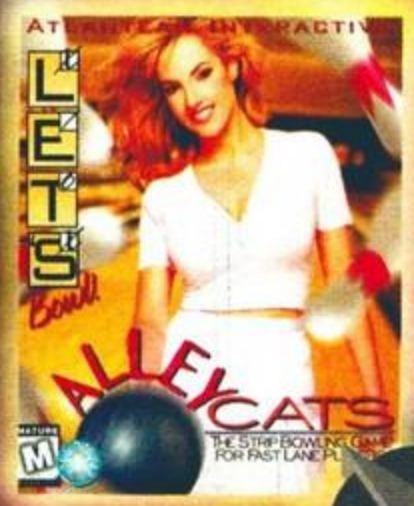
Sfida le migliori cestiste in un gioco in cui fai punti o ti spogli!



Devi essere molto bravo per vincere a poker, ma ne vale la pena!

VERSIONE IN ITALIANO

Potrai giocare a Black Jack e assistere a eccezionali strip-tease!



Gioca e fai strike con le più eleganti giocatrici di bowling!

L. 79.000 ogni titolo

Distributore esclusivo per l'Italia:

FINSON

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it
www.finson.com

Disponibili presso i migliori rivenditori!

Activision è un marchio registrato di Activision Inc. Parsoft Interactive e A-10 Cuba! sono marchi registrati di Parsoft Interactive. © 1996 Parsoft Interactive. Tutti i diritti riservati.

CADARIO

IL SIMULATORE DI VOLO 3D CHE FUMA CARRI-ARMATI CUBANI...

A-10 CUBA!

PRENDI POSTO NELLA CABINA DI UNA DELLE PIU' GROSSE ED IMPLACABILI MACCHINE AEREE DA COMBATTIMENTO: L'A-10 WARTHOG.

SOLCA I CIELI INVASI DA MISSILI TERRA-ARIA PATTUGLIATI DAI MIG E ANNIENTA LE FORZE CHE TENGONO IN PUGNO LA BASE NAVALE DI GUANTANAMO.

PERCHE', SOTTO LA SPESSA PELLE DI ACCIAIO DI OGNI WARTHOG, PULSA LA STESSA SETE DI DISTRUZIONE DI UN CARRO-ARMATO KILLER...

- REALISMO DELLA DINAMICA DI VOLO
- IMPONENTE GRAFICA 3D
- MISSIONI DENSE DI AZIONE SU UN TERRENO IRREGOLARE DI BEN 15.000 MIGLIA QUADRATE
- POSSIBILITA' DI GIOCO VIA MODEM O IN RETE FINO A 8 GIOCATORI

PSI PARSOFT INTERACTIVE

ACTIVISION

MANUALE IN ITALIANO
PC CD-ROM

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

DIVERTIMENTO

EDITORIALE

Lo avevamo annunciato, invocato, sognato, maledetto, agognato ma ora è finalmente realtà. E' nato il K Cover-DisK, il nostro supplemento interattivo, l'estensione su Cd-rom della nostra rivista. Il cover-disk è oramai una realtà radicata nel panorama mondiale delle pubblicazioni di videogames, ed era una nostra insopprimibile necessità quella di poter dare ai nostri lettori un'appendice che non fosse solamente una vaga riproposizione degli argomenti 'cartacei' ma che realmente offrisse un complemento attivo, un servizio. Sono trascorsi tanti e faticosi mesi da quando abbiamo deciso questa svolta, ma vedendo il primo risultato possiamo dire, se non altro, di aver dato corpo a un prodotto coerente con la nostra filosofia di partenza. Innanzitutto, il prezzo. Il costo di produzione e duplicazione dei Cd-rom si è notevolmente abbassato negli ultimi due anni, e inevitabilmente K ha potuto anche godere di condizioni particolarmente favorevoli (grazie anche ai nostri gentili partner); ebbene, questa diminuzione di costi è stata interamente assorbita per garantire un prezzo di copertina decisamente basso (più o meno il 33%!) rispetto all'attuale concorrenza. Il costo di K versione Cd-rom è (al momento in cui scrivo) il più basso del mercato, e non solamente a scopo promozionale. Questo è il vero e definitivo prezzo di vendita, senza trucchi o inganni. Siamo felici di aver raggiunto questo risultato, in linea con la nostra politica di lavoro trasparente, che non si alimenta con code di paglia, strombazzamenti e farneticazioni 'arrabbiate' e squilli di tromba assolutamente inopportuni. Ma torniamo al Cover-disK. In questo primo numero troverete una demo giocabile esclusiva di oltre 300 MB, di Blindness, il nuovo gioco presentato da Mondadori. Più che una demo è una vera e propria 'prima puntata' di un 'film-game' che vi terrà, a lungo, incollati al monitor. Questa 'super-demo' ha lasciato poco spazio a quelle convenzionali, ma sempre in tema di esclusive vi presentiamo i K-livelli di Mutant Penguins, creati appositamente per la nostra rivista. E poi le altre demo, soluzioni e amenità varie. Un Cd-rom diverso dai soliti, che noi, ogni mese, ci impegneremo a migliorare ed arricchire.

Il 1997 nasce quindi con tutti i migliori auspici, compresi quelli che vedono nascere i K-Games, una serie di giochi originali, ideati appositamente per noi, che saranno in vendita in edicola a sole 19.900 lire a partire da metà gennaio. Il primo di questi K-games è idealmente dedicato alla nostra Silvia, la redattrice 'elettronica' più desiderata del mondo. Ora, in mancanza di possibili contatti diretti con la carina ma scorbutica tesoriera della vostra corrispondenza, possiamo cercarla, inseguirla, adularla e conquistarla in questa avventura decisamente divertente, dal sapore estivo e dalle temperature decisamente bollenti.

Come vedete, parecchia carne al fuoco da queste parti. Poco tempo per le chiacchiere o le inutili lotte di cortile fra redattori. La nostra strada è quella di cercare di servire al meglio i nostri lettori, senza badare ad altro. Solo così potremo crescere e prosperare, così come abbiamo fatto durante gli scorsi 12 mesi e come contiamo di fare ancora a lungo. Sempre, naturalmente, a voi piacendo.

Roy

ARRIVANO I

COSA SONO I K-GAMES?

Lo avevamo preannunciato lo scorso numero. Quest'anno sarà la rivoluzione di K, almeno in campo multimediale. Non solo ci siamo presentati alle porte del nuovo anno con uno splendido Cover Disk, ma ci spingiamo più in là: con i K-Games.
Sono un esperimento promosso da K. In pratica, usciranno nei prossimi mesi dei videogiochi in edicola, a basso costo (Lit. 19.900). Saranno giochi inventati ex novo, mai visti prima, e non ripresi da altri già esistenti o rivisitati. Quindi, ogni qualvolta ne acquisterete uno, sarà un'esperienza sempre nuova e divertente.
Oggi è disponibile il gioco di Sylvia, la nostra amabile redattrice che conduce in maniera esemplare l'angolo della posta dei lettori di K, ma sono già in dirittura di arrivo due titoli interessanti, che saranno ambientati nel mondo del calcio e della Formula 1. Entrambi saranno titoli di tipo manageriale, che non tratteranno unicamente gli aspetti economici del gioco, ma anche quelli umanitari. Per capirci meglio, sarete (per quanto riguarda la terminologia calcistica) più Maldini che Sacchi, e (per quanto riguarda i termini automobilistici) più dei Briatore che dei Williams. Tutti i giochi hanno un concept progettuale estremamente evoluto e raffinato, e un discreto standard realizzativo. Si pensi che gireranno bene anche su Pc 386!!!
Non mancate l'appuntamento con i K-Games in edicola. E ricordate, da questo mese si gioca con la nostra Sylvia!!!

IN VACAN

Cari "cucadores" delle coste Adriatiche, o dei mari della Spagna... vediamo se sarete in grado di conquistare la nostra redattrice. Una buona dose di astuzia e di fortuna saranno necessari per portarsi a casa un bottino: il cuore di Sylvia.

E' ormai diventato un prodotto da "mitologia". Finalmente dopo tanti anni di richieste, potrete vedere la fisionomia della nostra redattrice preferita... E non solo! Potrete interagire con lei, e sentire la sua vera voce!!! Mentre ne parliamo, lei storce il nasino, ma lo sappiamo che, sotto sotto, è contenta del risultato finale! Si sa, le donne sono tutte un po' vanitose!

IL GIOCO

Ma veniamo al dunque. "In vacanza con Sylvia" è una simpatica "avventura rosa" punta e clicca, che vede voi come protagonisti assoluti nel tentativo di "cuccare" un certo numero di belle ragazze. Ma (ovviamente non poteva essere altrimenti) il vero fine ultimo sarà quello di accalappiare l'affascinante Sylvia, in vacanza come voi sulla bellissima "Isola virtuale".
Le vostre armi? Sarete voi a deciderle. Difatti, all'inizio del gioco dovrete rispondere a un certo numero di domande, che daranno forma al vostro personaggio. Ovviamente, durante il gioco, dovrete impersonarlo al 100%, senza "barare", pena la totale sconfitta del piano amoroso...
In questo senso, "In vacanza con Sylvia" è un gioco assolutamente innovativo e unico nel suo genere, anche se, almeno per quanto riguarda la

caratterizzazione del personaggio da interpretare, ricorda Ultima IV.
Sull'Isola virtuale ci sono tre ragazze che dovremo "circuire": una di queste è particolarmente accondiscendente a qualsiasi richiesta amorosa (e quindi dovreste aver capito che tipo di ragazza sia...). Sento che molti di voi si stanno già sfregando le mani all'idea di riuscire a cuccare questa ragazza... ma non è detto che ci riuscirete! Il gioco sembra facile, ma possiede un motore di selezione particolarmente articolato e complesso.
Ce n'è un'altra, completamente diversa dalla precedente, ma ugualmente abbordabile. E

K GAMES!

ZA CON SYLVIA

infine c'è lei: Sylvia. L'irraggiungibile, l'incorreggibile, la superlativa, la bellissima Sylvia. Dobbiamo dire che in redazione siamo rimasti alquanto "atapirati" nel vedere la nostra Sylvia dentro lo schermo di un Pc... Lei che solitamente risiede dall'altra parte del monitor, questa volta (come in Toonstruck, vedi la recensione in questo numero) la nostra eroina si cimenta tra bit e byte con estrema disinvoltura...
L'isola è composta da una serie di luoghi da visitare e con i quali interagire. Questa avventura è una sorta di "aiuto alla socializzazione", perché in ogni locazione che visiterete ci sarà sempre qualcuno con cui scambiare quattro chiacchere, e magari qualcos'altro... Non fraintendete! Maliziosi. Questo non è un giochino vietato ai minori!!! E' un gioco per tutti (lo propone K!!!).
Le innovazioni si possono riscontrare, ad esempio, nell'utilizzo positivo delle "sfighe". Più di una volta, difatti, ci capiterà di avere qualche "sbandamento" di fortuna, ma dovremo trarne un utile vantaggio per la risoluzione del gioco. Un esempio? Beh! Vi capiterà di imbattervi in una compagnia di tedeschi che raccontano delle barzellette assolutamente stupidissime (non che i tedeschi siano stupidi... ma le barzellette che raccontano nel gioco lo sono veramente!)... Sorbitevele e fatene tesoro, perché in altre circostanze (ad esempio in discoteca) vi potranno servire per cuccare alla grande! Ovviamente dovrete dire che sono barzellette stupide, perché se non lo farete, verrete trattati come dei tedeschi...

Bene, speriamo di aver aggiunto la classica ciliegina sulla torta, facendovi apprezzare maggiormente la nostra testata. Non ci resta che augurarvi di riuscire a cuccare la nostra Sylvia, che ci sembra voglia dire la sua. Ciao.

ECCOLA!

IL PARERE DI SILVIA

Dunque, mettiamo i puntini sulle "i". Non è stata una mia idea, e mi hanno tirato uno scherzetto coi baffi, perché mi sono trovata la "patata già cotta" sul mio computer. Prima di tutto diciamo che non sono assolutamente vanitosa (anche perché mi guardo solo dalle due alle tre ore al giorno davanti allo specchio...). In seconda istanza io di solito non uso dei costumini da bagno come quelli rappresentati nel gioco! Poveri illusi! I miei sono molto più ridotti e carini!!!
In terzo luogo devo dire che sapevo benissimo come veniva il gioco, dato che l'ho doppiato!
Infine mi auguro, adesso più che mai, di non venire fermata per strada da un'orda di ragazzi assatanati! Ora avete l'occasione di vedermi (almeno virtualmente), e di farvi un'idea di come è fatta la vostra redattrice preferita. Da oggi in poi pubblicherò le lettere di coloro che mi manderanno la loro foto! Eh! Eh! Kissoni.

Silvia

Software Universe®

CONSOLLES department

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

PUNTI VENDITA

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

11th Hour	99.900
7th Guest	37.900
Big Red Racing	98.000
Bio Forge	49.900
Blam! Machine Head	95.000
Broken Sword	95.000
Buried in Time (Ita)	95.000
Burn Cycle	85.000
Command & Conquer	99.900
Command & C. Data Disk	39.900
Civilization II	99.900
Cyclemania (Ita)	49.900
Dark Forces	49.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock	95.000
Descent 2	89.900
Doom II	49.900
Down in the Dumps	104.900
Duke Nukem 3D	79.900
Duke Nukem 3D (Ita)	95.000
Earth Siege 2	95.000
Enemy Nations	95.000
F1	39.900
F1 G.P.2	89.900
F22 Lightning II	108.000
EF 2000 ITA	119.900
Fifa 96 ITA	69.900
Fifa 97 ITA	89.900
Fifa Soccer	49.900
FX Fighter (Ita)	49.900

Gabriel Knight II	99.000
Grand Prix Manager	95.000
Hardline	95.000
Hexen	84.900
Hi Octane	29.900
Inca	49.000
Inca II	39.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	79.900
Iron Assault	49.900
King Quest VII (Ita)	95.000
Light House	124.900
Links LS Golf	124.900
Little Big Adventure	49.900
Lost In Time 1+2	49.900

GAMES CD

Lords of Midnight	49.900
Magic Carpet II	99.900
Mad Dog Mc Creek I+II -OEM-	49.900
Madden 97	99.900
Magic Carpet (Ita)	49.900
Mega Race -OEM-	29.900
Michael Jordan in Flight	49.900
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
MTV'S Slam Scape	95.000
Nascar Racing	39.900
NBA Live 95	49.900

NBA Live 96 (Ita)	89.900
NBA Live 97 (Ita)	telefonare
Need For Speed	79.900
Need For Speed Spec. Edition	89.900
NHL 96	89.900
NHL 97	99.900
Olympic Games	94.900
Olympic Soccer	94.900
Pagan Ultima VIII	49.900
Pandora Directive	telefonare
PGA Tour Golf 96	118.000
Phantasmagoria (Ita)	134.900
Phantasmagoria	99.900
Pinball 95	69.900
Police Swat	89.900
Pray for death	59.900
Primal Rage	49.900
Quake	89.900
Rama	114.900
Rebel Assault - Ribassato!	37.800
Rebel Assault II	99.000
Red Alert ITA	89.900
Ripper	124.900
Rugby World Cup 95	39.900
Safe Cracker	94.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Scorched planet	94.900
Screamer	64.900
Screamer II	69.900
Scudetto II ITA	84.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000
Shivers	89.900
Sensible World of Soccer Euro 96	75.000

GAMES CD

Spectre VR	105.000
Silent Thunder	95.000
Silent Hunder	79.900
S.T.O.R.M.	telefonare
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
System Shock	49.900
Tennis Int. Open	49.900
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Tilt	85.000
Tomb Raider	94.900
Top Gun (Ita)	95.000
Torin's Pasage(Ita)	95.000
Uefa Championship	75.000
U.S.Navy Fighters	49.900
War Craft 2 (Ita)	95.000
World Rally Fever	75.000
Wing Commander III	49.900
Wing Commander IV	telefonare
Wings of Glory	29.900
Woodruff (Ita)	49.900
X Wing Enhanced	49.900
Z (Ita)	114.900

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

PROSSIMA APERTURA
BERGAMO
VIA XX SETTEMBRE
PER INFORMAZIONI
TELEFONA AL
02/42.300.10

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®**?
- Vuoi diventare un **Consolles Departement® Point**?

telefona 02-42.22.684!

VideoOnLine
Abbonam. annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusa

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Tel. 02 - 42 300 10

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

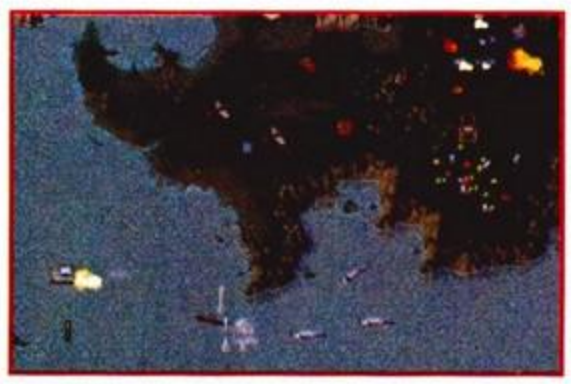
sommario

92

BUON ANNO!!! Anno nuovo, Cover CD nuovo!!! Abbiamo deciso di lanciarci in questa nuova avventura multimediale, e ci sembra non sia niente male, vero? Siamo sicuri di aver accontentato milioni di lettori, e siamo orgogliosi di addentrarci in questa nuova esperienza. Numero ricco mi ci ficco! Quante recensioni! Quante novità! Buona lettura!

Phantasmagoria II a pag. 28

Discworld 2 a pag. 32



Red Alert a pag. 38

Blindness a pag. 50

TNT a pag. 104

Star Trek 18
Derek Dela Fuente, da Londra, ci informa dell'imminente avventura spaziale. Questa volta ce la dovremo vedere nuovamente con i perfidi Klingon.

Phantasmagoria II 28
Se il coraggioso doomologo Fassina aveva la pelle d'oca alta due centimetri mentre lo giocava, vuol dire che il nuovo horror fa veramente paura! Musiche apocalittiche e iperadrenaliniche, scene alla Dario Argento... Per Luca un capolavoro!

Discworld 2 32
Scuotivento e il suo fido Baule si ripropongono in una nuova avventura ispirata alla morte della Morte... Nessun decesso ad Ank-Morpork!!! Almeno fino alla fine del gioco...

Red Alert 38
L'attesissimo seguito di Command & Conquer si propone in una nuova veste grafica e in nuove mirabolanti avventure... Poteva essere il contrario? Certo che no!

Blindness 50
Una avventura tutta in italiano, firmata Mondadori Multimedia, giocabile anche dai non vedenti... Il protagonista, difatti, possiede questo handicap, ma con l'interfaccia giusta si possono superare tutti gli ostacoli.

Shattered Steel 68
Pitone non si smentisce mai... le sue recensioni tendono ad essere sempre più uniche e competenti nel loro genere. Non ci credete? Leggete questa, e sappiateci dire!

Toonstruck 80
Cosa succede se un fumettista, in un momento di crisi creativa, si ritrova a vivere un'avventura con i suoi disegni? Semplice, nasce Toonstruck, una nuova ed esilarante avventura firmata Virgin e interpretata dal bravissimo Christopher Lloyd.

Daytona 98
Direttamente dalle sale giochi e gentilmente offerta dalla SEGA, ecco il capolavoro di guida iperveloce: Daytona USA, oggi anche per PC. Che emozione!

TNT 104
Terminiamo, questo mese, le gesta di Pitone in Crusader: No remorse, cerchiamo di essere invincibili in Time Commando, e cominciamo ad addentrarci nel fantastico mondo di Larry... Quale modo migliore di iniziare l'anno nuovo!

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Luca Monticelli

Team Editoriale: Giampaolo Moraschi, Derek Dela Fuente, Daniele Falzone, Alessandro "Pitone" Seccafieno, Luca Fassina, Antonio Perna, Gabrio Secco, Laura Colombo, Alessandro Peretti, Paolo Forni, Massimo Losa, Silvia F., Fabrizio Farenga, Gigio Rancilio.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri e Grandi Opere

INDIRIZZO INTERNET:
http://www.rockol.it (pulsante "Edicola")

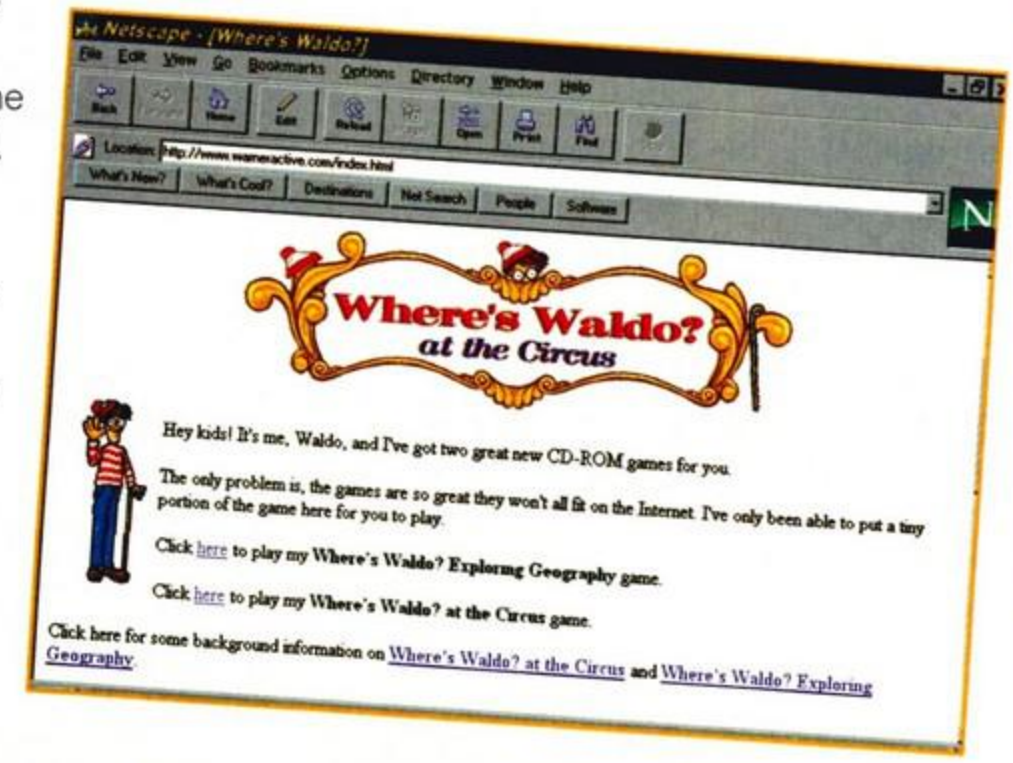
INDIRIZZO e-mail:
k.magazine@bbs.infosquare.it

NEWS

BLIZZARD ALL'ATTACCO

La nota software house si sta preparando al lancio di due prodotti veramente allettanti. Uno lo abbiamo già anticipato qualche numero fa, e si chiama Diablo. L'altro, in procinto di essere presentato, (anche se qualche voce maligna sussurra che potrebbe uscire solo verso Maggio), si chiama Starcraft, e si tratta del giocatissimo Warcraft II nello spazio. Starcraft è un gioco di strategia di combattimenti interstellari in "real-time", dalla grafica davvero appetitosa. Tre razze combattenti - umani, Protoss e Zurg - si confrontano per dominare il gioco. Come leader del proprio squadrone, dovrete dare sfoggio delle vostre capacità combattive per espandere il vostro dominio militare e terminare le missioni assegnate, per liberare la galassia dalla tirannia. E' possibile giocare via modem fino a 8 giocatori contemporaneamente, e anche via Internet o con Battle.Net (il sito Internet della Blizzard appositamente realizzato per il gioco On-line), supportando la grafica SVGA, effetti digitali e vocali, e azioni cinematografiche renderizzate che rendono il gioco molto realistico.

Questo è un gioco per bambini prodotto dalla Warner Interactive... Non volevamo sottoporre la vostra attenzione sul gioco, ma sulla similitudine che intercorre tra Where's Waldo? e Where's Dildo?, che sono gli items da trovare nel gioco della Sierra Leasure Suit Larry 7 (soluzione in questo numero!!!). Una maccheronica ripresa del noto personaggio, che in Larry 7 è rappresentato da un vermicello a strisce bianco/rosse, proprio come il personaggio originale.



COMMAND & CONQUER PER MACINTOSH

E' in arrivo dalla Westwood, nota software house ideatrice di C&C - Red Alert, la versione per Macintosh di

Command & Conquer. Per giocarci basterà possedere un Power Macintosh (con PowerPC CPU), richiesto System 7.5, 8MB libera RAM (16MB liberi per giocare in Internet), Digital audio via PowerMac audio, 2xCD-ROM, 40MB liberi su HD, 14.4 (28.8 raccomandato) modem per collegamenti IPX network per Local Area Network play extended keyboard, mouse, e supporta monitor a 256 colori e al minimo risoluzioni schermo fino 640 x 480.

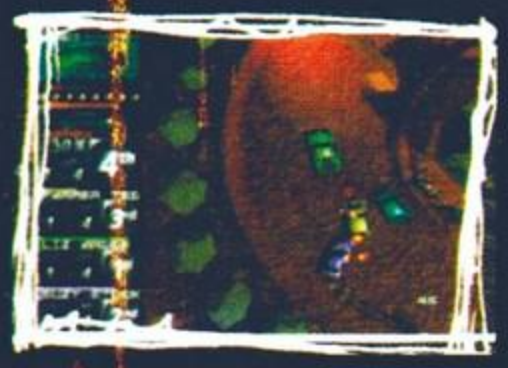
DEATH RALLY™

- **18 DIVERSI E IMPEGNATIVI TRACCIATI**
- **6 DIFFERENTI AUTO, OGNUNA CON IL PROPRIO SET DI ARMI**
- **POSSIBILITÀ DI MIGLIORARE LE CARATTERISTICHE DELLA PROPRIA VETTURA**
- **GIOCO IN MULTIPLAYER VIA RETE FINO A 4 GIOCATORI, CON POSSIBILITÀ DI CONNESSIONE SERIALE/MODEM**
- **AVANZATI EFFETTI DI OMBRA E LUCE PER AUMENTARE IL REALISMO DELLA GRAFICA**

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi
- **486 DX2 a 66 MHz**
- **8 MB di RAM**
- **CD-ROM 2x**
- **Scheda sonora SoundBlaster o 100% compatibile**

Raccomandati:
- **Pentium 75 MHz**
- **16 MB di RAM**
- **CD-ROM 2x**
- **Scheda sonora SoundBlaster 16**



PC CD ROM

WINDOWS 95 & DOS 6.0

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

DISTRIBUITO DA HALIFAX

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Death Rally™ © 1996 Apogee Software, Ltd. All Rights Reserved. Developed by Remedy Entertainment and Apogee Software, Ltd. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ and the GT logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. and its affiliates. All other trademarks are the property of their respective companies. ® & © etc.

NEWS

EIDOS SFORNA FLIYNG NIGHTMARES 2

La Eidos, che recentemente ha assorbito la Domark, sta per sfornare un titolo che farà impazzire il nostro Pitone. Si tratta di un simulatore aereo, dalla grafica stupefacente, ambientato nei cieli di Cuba (strepitosa e estremamente realistica la Campagna), e dalle capacità multiutente. Sono ben 16 gli utenti collegabili in real time a questo simulatore. Il cockpit dell'aereo è magistralmente riprodotto, e siamo sicuri che molti appassionati non vedono l'ora di metterci le mani sopra. Gira interamente sotto Windows 95 e ne sfrutta tutte le potenzialità (DirectX-3). Non appena ne veniamo in possesso, ve ne daremo una succosa anteprima.

OUTLAWS

1960 San Rafael, California. Un uomo oscuro e solitario si presenta sputando tabacco e prendendo accuratamente la mira - doverosamente accucciato dietro la classica roccia nel deserto - sulle zucche di quattro fuorilegge a cavallo. In pieno spaghetti western, il nuovo prodotto della Lucas Arts parla di un cow-boy che cerca vendetta e scopre il classico complotto del classico signorotto che vuole comprare le terre per far passare la classica ferrovia. Nato dal mix di avventura alla Full Throttle e sparatutto (una via di mezzo tra il 3D di Dark Forces e l'INSANE di Rebel Assault II), Outlaws vanta la grande forza del multiplayer che farà di ognuno di voi uno dei dodici cacciatori di taglie/ricercati; tutti i personaggi sono estremamente personalizzati. Prodotto per Windows 95 e Mac, Outlaws ha un grande punto di forza nella musica, tanto simile a quella di Sergio Leone da rasentare il plagio. "Prendendo spunto dai classici greci - raccontano gli ideatori del gioco - abbiamo deciso di mettere nella trama una storia dove l'Eroe intraprende un viaggio che lo porta nel profondo degli abissi a fronteggiare tentazioni e corruzione, sino alla redenzione finale". La visuale del gioco appare in prima persona (Wolf 3D docet), la grafica ha animazioni disegnate con grande cura per i particolari sia per gli interni che per i suggestivi paesaggi. Tra i 'cattivi': il damerino Bob Graham, il perfido Matt "Dr. Death" Jackson, il giovane "Slim" Sam Fulton, la fatale "Bloody" Mary Nash. Ci sono tutte le premesse per un grande divertimento.

GO-KART RACE

Allo SMAU abbiamo assistito ad una gara sensazionale: trecento concorrenti si sono sfidati sul circuito PSX di Street Racer allestito dalla Ubi Soft e dalla CD Verte, un 'muro' di nove monitor con un'azzeccata scenografia di tre go-kart nei quali prendevano posto i concorrenti. Alberto Marinelli, quindicenne di Busto Arsizio (nella foto al centro tra Maurizio Curioni, CD Verte e Franco Cassani della Ubi Soft) ha battuto per ben due volte il record del miglior tempo, scendendo a 2'13" e confermandolo a 2'08".78! Alla premiazione, tenutasi lo scorso 4 dicembre, hanno partecipato rappresentanti di tutte le testate specializzate, caracollando su dei veri go-kart a 70 km/h sulla pista del Velodromo Big-Rozzano e dando prova della follia che li contraddistingue (per fare questo lavoro, del resto...).

DISCWORLD® II

PRESUNTO DISPERSO...!?

Questo è il secondo gioco di DiscWorld. La morte è scomparsa. È necessario un eroe che la riporti indietro. Ma c'è solo Scuotivento, mago incompetente e codardo molto ben addestrato. Non riusciresti mai a rincorrere Scuotivento mentre scappa via. È troppo veloce. La morte stessa ha detto: DIVERTITEVI!

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- **486 DX4 100 MHz o superiore**

Consigliati:
- **Pentium 90 Mhz o superiore**
- **16 MB di RAM per Windows 95, o 8 MB di RAM per MS-DOS (versione 6.0 o superiore)**
- **Scheda Grafica SVGA 640x480 a 256 colori o superiore**
- **CD-ROM 2x**
- **Scheda audio SoundBlaster o compatibile, casse acustiche o cuffie**

PC CD ROM

Windows 95 HOT GAME

PSYGNOSIS

1993 THE QUEEN'S AWARD FOR EXPORT ACHIEVEMENTS

PERFECT ENTERTAINMENT

SOTTOTITOLI E MANUALE IN ITALIANO

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

DISTRIBUITO DA HALIFAX

Copyright 1996 Perfect Entertainment Limited. Tutti diritti riservati. Discworld è un marchio registrato a nome di Terry Pratchett. Illustrazione di Josh Kirby 1995. La copia, noleggio o riproduzione non autorizzata di questo prodotto è strettamente proibita. Pubblicato da Psygnosis Limited. Psygnosis e il logo Psygnosis sono entrambi marchi registrati di Psygnosis Limited. Prodotto in UK. Microsoft, Windows e il logo Windows sono marchi registrati o marchi depositati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

La versione che comprende il **Cover Disk** di **K** viene venduta ad un prezzo convenientissimo (solo **9.900** lire!) e comprende un **CD-ROM**

COVER DISK N°1 !!!

pieno zeppo fino all'orlo (**oltre 650 mega!**) di demo, utility, nonché di soluzioni ai giochi più famosi e richiesti.

DEMO IN ESCLUSIVA

BLINDNESS

Ecco qui una splendida demo da ben 320 Megabyte (trecentoventi!), disponibile in esclusiva solo per i lettori di K. Ragazzi, fatevi belli e pavoneggiatevi con tutti i vostri amici, perché sarete gli unici al mondo in possesso di un assaggio di quello che promette di essere il miglior gioco di avventura in digitale mai prodotta in Italia. Pensate che gli amici della Dedalomedia (la casa sviluppatrice) hanno lavorato giorno e notte per realizzare a tempo di record questa demo giocabile. Il gioco è stato recensito sulla rivista a pag. 50, per cui correte a leggerne il giudizio. Gira solo sotto Windows 95 e necessita per funzionare dei driver DirectX 3.0 (anch'essi presenti sul CD-ROM).

MUTANT PENGUINS - I "K" LIVELLI

Sempre in tema di gasamento e pavoneggiamento, ecco un altro motivo per guardare dall'alto in basso i lettori delle altre riviste: anche in questo caso K è stata l'unica rivista in Europa (Inghilterra esclusa) a ricevere una speciale versione demo con addirittura il nostro logo all'interno dei vari livelli!!! No, non sto scherzando: caricate il gioco e vi accorgerete che alla Gametek hanno fatto le cose in maniera davvero simpatica. Il gioco è stato recensito sulla rivista a pag. 78 e gira sia sotto DOS che sotto Windows 95.

MUSIC MASTER

Dalla Mediola è arrivata solo per K la demo di un prodotto che troverete in edicola ad un prezzo interessantissimo nel momento in cui state leggendo queste pagine. Suonate con l'aiuto della band di Jovanotti, giocando a dei simpatici puzzle game. Ne parliamo a pag. 56. Gira sotto Windows 3.1.

DEMO

DIABLO

Dalla Blizzard arriva dritta dritta la demo giocabile di uno dei videogame più attesi dell'anno. Graficamente e dal punto di vista sonoro è davvero impressionante. Chissà poi che divertimento quando potremo collegarci al sito Battle.Net per il gioco multiutente in Internet.
La recensione la troverete di sicuro sul prossimo numero, così potrete vedere se condividere il giudizio del nostro recensore oppure no.
Gira sotto W 95.

FIFA

In casa Electronic Arts hanno fatto le cose in grande. Questo demo giocabile del K-Game recensito sul numero scorso vi farà appassionare alle gesta pedatorie dello sport più amato in Italia. Un gioco di calcio davvero coi fiocchi e controfiocchi. Gira sotto W 95.

STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES

Questa è la recentissima giocabile del più bel gioco di strategia militare ambientato ai giorni nostri. E' a dir poco un capolavoro, imperdibile per quanti si sentono dei generali in erba. Impersonate uno dei comandanti della Coalizione Alleata durante la guerra del golfo, oppure uno dei generali della Guardia Repubblicana di Saddam. Tra Abrams, Bradley, Comanche e T-80, avrete di sicuro pane per i vostri denti. Il gioco è stato recensito sulla rivista a pag. 72 e gira sotto DOS.

M.A.X.

Gioco strategico dalle grandi qualità grafiche e dalla longevità incredibile, possiede 8 clan con cui giocare, 24 mondi diversi e la possibilità di misurarsi contro fino ad un massimo di altri 3 clan contemporaneamente. Il demo giocabile permette di prendere confidenza con lo strano sistema di gioco a turni, grazie ad alcune missioni introduttive. Il gioco è stato recensito sulla rivista a pag. 88 e gira sotto DOS.

VIRTUA FIGHTER PC

Un mito, una leggenda. Con Street Fighter e Mortal Kombat, compone la triade di picchiaduro più apprezzata del mondo. Gira solo sotto Windows 95 e necessita di un bel Pentium muscoloso per girare al meglio...

DEATH RALLY

Dalla Apogee arriva un'altro di quei giochi che già nella loro versione shareware ti risucchiano una partita dopo l'altra verso la più completa assuefazione. Queste macchinine sono state per tutta la redazione una vera sorpresa! Il gioco è stato recensito sulla rivista a pag. 100 e gira sotto DOS.

LIVELLI AGGIUNTIVI

NEW FANTASY GENERAL

Direttamente dall'attivissima SSI, ecco una minicampagna destinata ai possessori dello splendido gioco di strategia fantasy che tanto ha entusiasmato il nostro Paolo Forni. Con sei missioni accuratamente calibrate (attenzione: la difficoltà è medio-alta), ne avrete di combattimenti da fare... Gira sotto DOS.

INFERNO

Diventa anche tu il "Redattore Infernale 1997" giocando a questo bellissimo episodio per Doom 2 tratto dall'ambita compilation di sparatutto venduta in edicola. Vai a leggere a pag.16 della rivista per saperne di più.

UTILITY

Allegati al CD-ROM troverete gli ultimissimi driver grafici per Windows 95, ovvero i DriverX 3.0. Sono ottimi per aggiornare i vostri driver di sistema... e indispensabili se volete giocare con la demo di Blindness!

SOLUZIONI

Nel CD sono presenti le K-soluzioni complete di tre delle più classiche e famose avventure di ogni tempo: Monkey Island I, Discworld I e Sam & Max. Chissà che forse non si riesca a disintasare almeno un pochino le linee telefoniche della nostra Hot-Line del Giovedi...

SCRIVI PER K E DIVENTA ANCHE TU UN:

REDATTORE

PER VOI **50** CONFEZIONI DEL "K STARTER SET" DI

Avete sempre sognato di diventare un giornalista? Volete veder pubblicato un vostro articolo sulle pagine di K? Avete voglia di scrivere e di comunicare oltre che di giocare? E allora non perdetevi questa... magica occasione!

K cerca dei nuovi, originali, divertenti, folli, improbabili e imprevedibili collaboratori. Il vostro banco di prova? Una recensione, un articolo, un commento, una poesia, un disegno (sia su carta o in formato digitale), insomma una vostra idea seria o simpatica su uno a scelta di questi tre aspetti del "fenomeno Magic":

1) I disegni delle carte pubblicati in queste due pagine. (Apprezzate le cose belle? Dimostratecelo...).

2) Il gioco di carte da cui è stata tratta la conversione per PC. (Sapete già giocare a Magic? Spiegateci perché vi piace...).

3) La recensione del gioco per computer che troverete a pag. 54 in questo numero della rivista. (Vi considerate degli intenditori di videogames? Datecene una prova...).

FANTASTICO

Siate creativi perché abbiamo spazio solo per 50 nuovi adepti. Pubblicheremo ciò che ad insindacabile giudizio della redazione sarà pubblicabile e ricompenseremo i fortunati con 50 confezioni del "K STARTER SET" di Magic, composto da 2 mazzi e da 10 bustine del gioco Magic: L'Adunanza (da cui è stata tratta la conversione per PC), per un totale di ben 270 carte in italiano e di 2 manuali di regole. Insomma, vi stiamo offrendo il modo migliore per accostarvi a questo geniale gioco di carte. Quindi mano alla tastiera (o alle matite da disegno) e giù con le idee... La vostra carriera di Redattore Magico sta per cominciare e 13.500 carte di Magic sono lì ad aspettarvi!!!

- Saranno ritenuti validi solo gli scritti e i disegni accompagnati dal tagliando di partecipazione. NON sono valide fotocopie o similari!
- I testi non dovranno essere superiori come dimensioni ai 1.000 caratteri, dovranno esserci inviati su un dischetto ad alta densità e salvati in formato testo (.TXT) o Word per Windows (.DOC).
- I disegni non potranno essere superiori come dimensioni ad 1 Megabyte e dovranno essere salvati in formato TIFF, GIF, o PCX.
- Sul dischetto dovranno essere riportati nome, cognome, città e numero di telefono.
- I vostri lavori dovranno pervenire entro e non oltre il 15/03/97.
- Sui prossimi numeri di K troverete altri tagliandi, per cui se avete più di una idea che ritenete valida, potrete partecipare più volte. *Si potrà venire pubblicati anche più di una volta (e ricevere più premi)*: basta che ciò che ci mandate sia all'altezza.

Inviare in busta chiusa a: K - "Redattore Fantastico" Via Pagliano, 37 20149 Milano.

Tagliando di controllo

Il Redattore Fantastico è:

Nome .....

Cognome .....

Città .....

Tel. .....

La mia idea per K riguarda...

- ☐ i disegni delle carte
- ☐ il gioco di carte
- ☐ la recensione del gioco

Inferno I è una delle più complete compilation di livelli aggiuntivi mai realizzate. Raccoglie centinaia e centinaia di file destinati a rinvigorire con nuova linfa vitale giochi del calibro di **Doom, Doom 2, Descent, Descent 2, Heretic, Hexen, Duke Nukem 3D** e **Dark Forces.** Oltre ai livelli, sul CD-ROM sono anche presenti le versioni shareware di tutti i prodotti sopracitati, più quelle di **Wolf 3D** e di **Quake.**

IL RITORNO DEL REDATTORE INFERNALE

50 COPIE DI INFERNO 1, IN OMAGGIO AI NOSTRI NUOVI INVIATI DAGLI INFERI!

Vi ricordiamo che per registrare il file-demo è necessario installare dal Cover disk il livello, e poi da DOS (all'interno della directory in cui risiede Doom2) digitare DOOM2 -RECORD <nomefile> -FILE K3.WAD, mentre per rivederlo e controllarlo dovrete digitare DOOM2 -PLAYDEMO <nomefile>.

Come accedere ai gironi della compilation sparatutto.

• Dopo il clamoroso successo ottenuto l'anno scorso dal "Redattore Infernale" (oltre 2.500 partecipanti), gara in cui i nostri lettori hanno dimostrato tutto il loro talento finendo in tempi strabilianti alcuni livelli di Doom2, riproponiamo questo tipo di manifestazione in occasione dell'uscita in edicola di *Inferno I*, una nuova compilation di livelli per Doom, Doom 2, Heretic, Hexen, Duke 3D ecc. di cui vi abbiamo già parlato sul numero scorso.

• In questi ultimi giorni siamo stati subissati di telefonate che chiedevano maggiori informazioni su questo CD-ROM, per cui, d'accordo con i curatori della compilation, abbiamo deciso di "mettere da parte" 50 copie di *Inferno I* ed è nostra intenzione regalarvele... a patto che riusciate a dimostrarvi dei degni redattori infernali.

• Per guadagnarvi uno scintillante CD-ROM dovrete terminare nel minor tempo possibile il primo livello di un episodio aggiuntivo per Doom2 che abbiamo selezionato da *Inferno I*.

• Dove trovare questo episodio? Ma sul Cover Disk di K, naturalmente!

• Dunque, vi invitiamo a giocare e a mandarci la registrazione della vostra performance. Per portare a compimento la missione non dovrete utilizzare cheat o altre gabole, ma solo la vostra abilità di consumati giocatori. Dovrete inviarci partite risolte al 100% in mostri uccisi, oggetti recuperati e segreti scoperti. Chi impiegherà il tempo minore a completare il livello potrà fregiarsi del titolo di "Redattore Infernale 1997". Che aspettate? Caricate immediatamente il vostro Cover Disk e gettatevi in questo splendido nuovo livello: in palio la possibilità di mettere le mani sul già mitico e agognato *Inferno I*!

RIDIVENTA REDATTORE INFERNALE!

• Per giocare dovrete utilizzare una copia di DOOM 2 ver. 1.666 o successive.

• Il livello di difficoltà verrà selezionato automaticamente dal programma, per cui non tentate di ingannare su questa cosa: nel file-demo viene sempre registratata un'informazione al riguardo.

• Il nome del file-demo da voi preparato dovrà riportare nelle prime sei lettere il vostro cognome, seguito da -3 (ad esempio Giampaolo Moraschi dovrà creare un file chiamato MORASC-3.LMP, mentre Franco Roi dovrà creare un file denominato ROI-3.LMP).

• Ricordate di scrivere nome, cognome, indirizzo, numero telefonico e tempo impiegato nel terminare il livello sull'etichetta del dischetto.

• Il dischetto dovrà essere un floppy da 3,5 pollici ad alta densità.

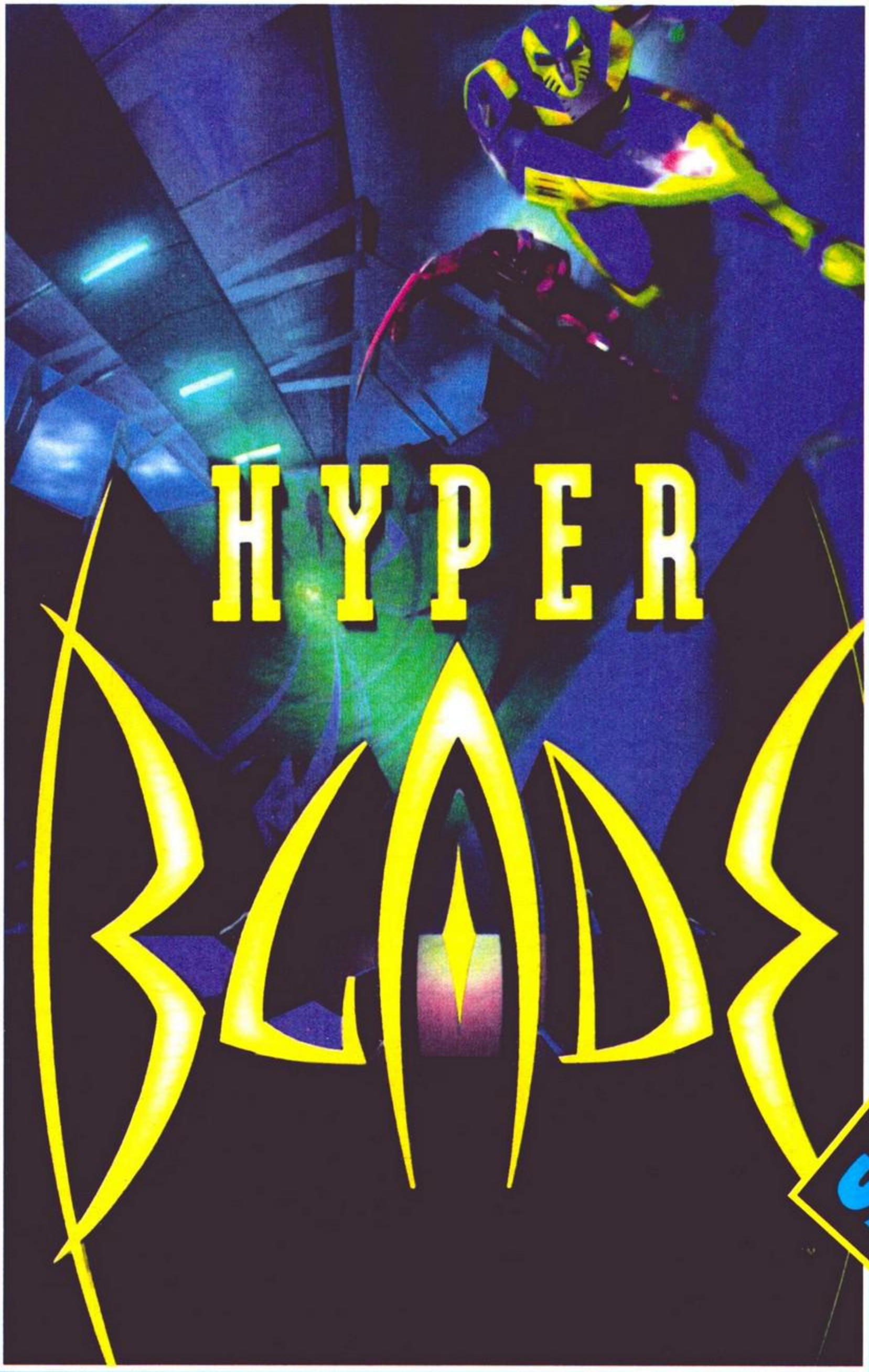
• Il frutto dei vostri sforzi dovrà essere inviato entro e non oltre il 13/03/97 (farà fede il timbro postale).

• Le lettere dovranno essere inviate a: IL RITORNO DEL REDATTORE INFERNALE - c/o EDI.PROGRESS, Via Pagliano 37 - 20149 Milano

COS'E' "INFERNO 1"?

Semplicemente è la più grande collezione di livelli aggiuntivi, di shareware e utility degli "sparatutto" più famosi nel mondo videoludico. Nel Cd si può trovare software per: Duke 3D, Quake, Dark Forces, Doom I e II, Descent, Hexen, Heretic e Wolfstein 3D. Oltre 2.000 livelli per tutti i giochi sopracitati vi aspettano in edicola, e l'interfaccia semplificata vi permetterà di installare tutto ciò che vorrete nella maniera più semplice possibile!

Activision è un marchio registrato e Hyperblade è un marchio registrato di Activision, Inc. © 1996 Activision, Inc. Widesoft è un marchio registrato di Widesoft Software Productions, Inc. Tutti i diritti riservati.



CADARIO

LA BRUTALE VELOCITA' DELL' HOCKEY. LE CONSEGUENZE LETALI DELLO SCONTRO DIRETTO. HYPERBLADE NON E' SOLO UN GIOCO DI SPORT, E' UN VERO E PROPRIO TEST DI SOPRAVVIVENZA. E SE NON SARA' LA VELOCITA' AD ANNIENTARTI CI PENSERA' L' AVVERSARIO...

- INCREDIBILI ANIMAZIONI IN 3D, FRUTTO DI UN METICOLOSO 'MOTION CAPTURE' DI VERI ATLETI, ASSICURANO UN GRADO DI REALISMO DAVVERO SORPRENDENTE.
- UNA TELECAMERA INTELLIGENTE CONSENTE DI SEGUIRE L'AZIONE DA QUALSIASI ANGOLATURA.
- UN'AVANZATISSIMA INTELLIGENZA ARTIFICIALE ANIMA IN MODO DEL TUTTO PERSONALIZZATO 12 SQUADRE E PIU' DI 30 GIOCATORI.
- MODALITA' MULTIPLAYER: FINO A 4 GIOCATORI IN RETE!

Softw@re&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

ACTIVISION.

MANUALE IN ITALIANO
PC CD-ROM

STAR TREK STARFLEET ACADEMY™

Di tutte le licenze concesse dal mondo del cinema, Star Trek - un nome che suggerisce congiure globali intergalattiche - è senza dubbio la più longeva. Ho incontrato per i lettori di K Rusty Buchert, produttore americano di Star Fleet Academy, per saperne di più sul sistema di simulazione delle astronavi e sulle relazioni tra la Federazione e l'Impero dei Klingon: una via di mezzo tra il telefilm e i film della serie.

K. Cosa ci si deve aspettare da Star Fleet Academy (STA)?

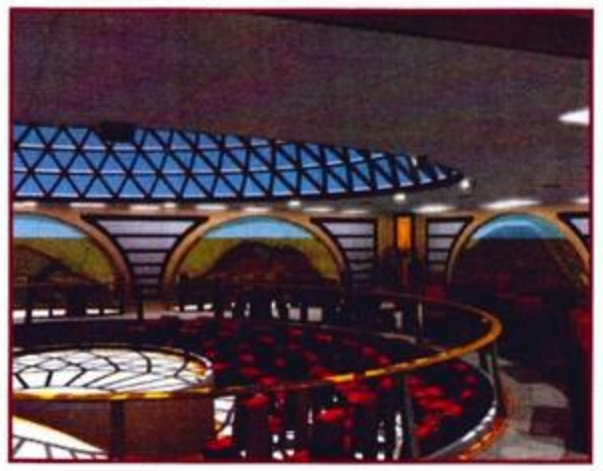
R.B.: "Il giocatore impersonificherà David Forrester, il cui padre ha perso la vita in uno scontro con i Klingon. Prenderà parte a più di 30 missioni per dimostrare se ha la stoffa per arrivare a comandare una delle navi spaziali della Federazione. L'intero scenario del gioco comprenderà esplorazioni, ricerche scientifiche, soluzione di problemi: si dovranno affrontare situazioni di crisi, diplomazia e conflitti militari".

K. Come andranno affrontate le missioni?

R.B.: "Una buona parte del gioco si svolgerà nel simulatore che si vede in Star Trek 2, dove il cadetto 'accrescerà' la sua esperienza direttamente sul campo... virtuale. Le avventure che intraprenderete si rifletteranno automaticamente sulle prestazioni dell'equipaggio. Ci sono da 5 a 10 differenti punti che possono cambiare il modo di giocare. Il tutto da un approccio non lineare al gioco. Unico l'elemento fisso: andare in missione, ottenere una crescita generale delle abilità dei membri dell'equipaggio, vedere gli eventi apparire dal ponte della nave. STA ha una moltitudine di complotti che si snodano durante la carriera del nostro cadetto spaziale: l'avventura ha inizio al secondo anno di Accademia, quando David Forrester viene assegnato all'equipaggio che è in prova al Simulatore. STA non è un semplice prendere-e-dare ordini ma è una vera interazione tra i membri dell'equipaggio. Sono stati trasposti pathos ed avvenimenti che accadono anche nelle missioni reali. Questo include combattimenti con i Klingon, rapporti politici...".

K. Ci sono anche delle collaborazioni 'famose'...

R.B.: "Attraverso la storia del gioco si incontreranno razze aliene, Kirk, Sulu e Chekov (interpretati da William Shatner, George Takei e Walter Koenig) e dipenderà da come si comporterà il giocatore se qualcuno di loro lo prenderà sotto la propria ala protettiva mostrandogli maggiori aspetti di come le cose funzionano nella Federazione".



K. Perché avete usato solo tre attori della serie?

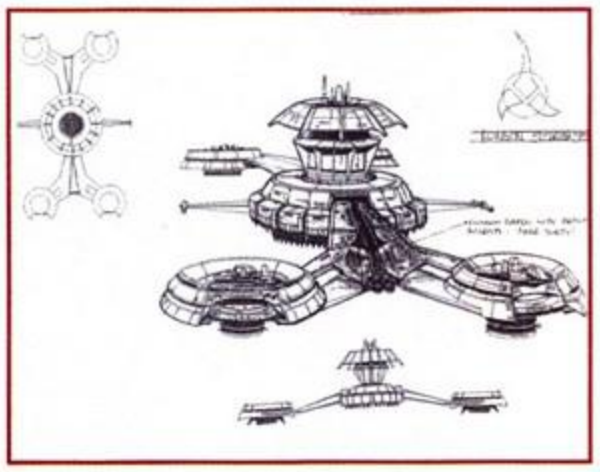
R.B.: "Vuoi una risposta onesta? I costi! Non sono venuti a lavorare per poco. Ho un budget limitato. Leonard Nimoy (Spock, ndr.) voleva 2 milioni di dollari per recitare! Non potevo affrontare la spesa. Avere meno attori, d'altro canto, aiuta lo sviluppo della storia: sei più coinvolto e non li incontri dietro ogni angolo... puoi sviluppare un minimo di relazione intepersonale con loro. Sulu è un istruttore dell'accademia, Kirk invece appare di tanto in tanto con i suoi consigli, Chekov aiuta nei simulatori".

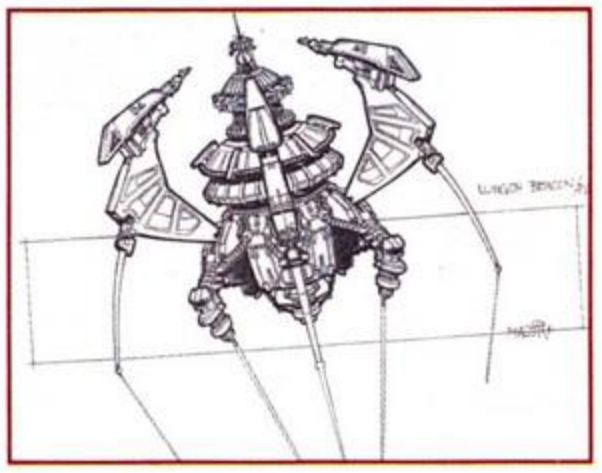
K. Come sarà la grafica di STA?

R.B.: "Star Fleet Academy sarà quasi tutto in Full Motion Video, ma stiamo cercando di trovare una via che permetta un'interazione differente per evitare certe parti 'lente' che potrebbero annoiare i giocatori".

K. E il motore?

R.B.: "Abbiamo speso tre anni di lavoro di studio sul 3D in alta risoluzione e sul motore dell'intelligenza artificiale per velocizzarlo. Il gioco deve avere una grafica all'altezza dello storyline e viceversa. Un Pentium 75 sarà la macchina minima richiesta, ma solo con un P120 o più si avranno i 20 *frame* per secondo necessari per godere appieno del gioco. Ci sono degli effetti molto belli, come le sorgenti di luce... Ovviamente tutto gira in real time. Le navi utilizzano dai 250 ai 500 poligoni e ci siamo preoccupati che tutto assomigliasse alle navi e agli effetti speciali che si vedono negli episodi delle serie".





K. Grande definizione e praticità, quindi...

R.B.: "I parametri dei controlli sono infiniti: mentre state combattendo diversi nemici contemporaneamente non sembrerà di averne addosso uno solo. L'attacco può essere pianificato dal computer della nave, studiando tutte le eventuali strategie possibili. Se nello sceglierle vi doveste accorgere di errori o valutazioni non corrette, potrete ancora cambiarle senza rischiare la vita in combattimento. Le posizioni del nemico saranno corrette in tempo reale, in modo da poter individuare il punto debole del suo schema di difesa. L'aspetto strategico è stato molto curato: un esempio, ci sono due navette Romulane. Sappiamo che possono occultarsi e, mentre una vi appare davanti, l'altra quasi sicuramente vi aggira per prendervi alle spalle. Potete puntarne una e scoprire che l'altra sa che state per sparare... e sparisce per riemergere altrove. Una delle prime cose che saltano all'occhio in un gioco di simulazione è la capacità di inquadrare la nave nemica e di mirare a una parte specifica come i motori warp per rallentarne la fuga. Saranno scene non solo emozionanti da giocare ma anche belle da vedere; dal momento che abbiamo un motore a Intelligenza Artificiale estremamente avanzato, sia le navi della Flotta Stellare che quelle dei nemici perderanno alcune parti quando verranno colpite: tutto molto drammatico! Ci saranno anche alcune scene 'storiche' tratte dalle famose battaglie delle altre serie: l'ira di Kahn e il suo scenario dove Kirk non alza lo scudo solo perché è una nave della federazione, il classico episodio "Balance Of Terror" e lo scenario di Kobayashi Maru".

K. Sembra essere molto coinvolgente...

R.B.: "Che conosciate lo scenario o meno il gioco vi trascina dentro! Abbiamo anche nascosto alcune cheat: ci sono tanti metodi di cheattare ma solo uno funziona. Kirk potrebbe voler permettere al giocatore, una volta diplomato alla prima missione in una vera nave, l'opportunità di prendere l'Enterprise. *'Hey* - potrebbe dirvi - *ecco le chiavi, prendila per un giro ma riportamela prima di mezzanotte e senza graffi'*. Il gioco rinnova molto il concetto dei simulatori di volo, combinando grafica 3D e real time con una storia portante. Ma non è tutto... Le scene digitalizzate sono state create con alcune nuove tecniche, come una camera che si muove in maniera totale e dinamica. Il vantaggio è la possibilità di filmare gente e dintorni senza usare gli schermi blu: siamo in grado di riprendere le persone fotogramma per fotogramma mantenendo l'illuminazione reale del luogo. I problemi che sorgevano nell'usare attori in 3D sono superati: non appariranno più come 'appesi' e sparirà quel senso di falso che ogni tanto si avvertiva nelle scene filmate".

K. In che altri giochi avete lavorato?

R.B.: "Judgement Rights, il 25° Anniversario su Amiga... Sono io ad aver deciso di andare verso la grafica AGA. Il mio coinvolgimento con Star Trek va molto in là nel tempo, ancora nei titoli della Gameboy".

K. Quindi che licenza di Star Trek avete?

R.B.: "La Paramount ha deciso di dividere le licenze tra i vari sviluppatori... La nostra licenza copre le serie originali, mentre la Spectrum Holobyte ha i diritti su Next Generation e la Viacom ha Deep Space 9".

Rusty Buchert

K. Come è stato l'OK della Paramount?

R.B.: "Ovviamente deve passare tutto tramite loro, dal concept allo script

finale, persino tutti i disegni delle navi, degli alienì, i costumi... Tutto deve essere supervisionato e approvato. Il lavoro è molto lungo: tu prepari tutto, arriva a loro, poi ai loro capi... una storia infinita. Ma è stato molto d'aiuto".

K. Questo per te sarà l'ultimo Star Trek?

R.B.: "Al momento, dopo aver lavorato per 5 anni sempre sulla stessa serie, voglio prendermi una pausa. Forse farò qualcosa di completamente differente, qualcosa di tutto mio".

K. Hai creato i motori di gioco per essere riutilizzati in altri prodotti?

R.B.: "Sì. Prima in Interplay si reinventavano a ogni gioco, e ho sempre pensato fosse una grande e stupida perdita di tempo. Creare qualcosa che possa essere usato per altri prodotti è un miglior sistema. Ora stiamo lavorando, solo a livello concettuale, all'Accademia Klingoniana che avrà una prospettiva decisamente differente, un gioco completamente diverso. I Klingon sparano per uccidere e *SE* sopravvivi ti fanno delle domande! Per loro è naturale agire così, ammazzano con la stessa facilità con cui la Federazione ti dice 'Ciao'.

Hanno una differente storia, un differente background. Poi si potrebbe passare ai Romulani...".

K. Quando avete capito che era il momento di smettere di scrivere lo script di gioco e iniziare i lavori?

R.B.: "Prendere delle decisoni è difficile, ma si deve fare. Fermare gli scrittori dal proporre continuamente nuove idee rasenta semplicemente l'impossibile. Il mio lavoro è assicurarmi di prendere il meglio da tutti. Il background è potenzialmente illimitato...".

10 COSE DA FARE IN STA

- Salvare una colonia della federazione da un dispositivo radioattivo che sta entrando nell'atmosfera.
- Salvare una nave aliena dalle grinfie di un buco nero e avere in seguito con gli occupanti un contatto pacifico.
- Prevenire un'invasione Klingon.
- Rintracciare rinnegati che minacciano la Federazione e che stanno usando una nebulosa come via di fuga.
- Catturare un esemplare di una razza in estinzione minacciata da una nova e trapiantarla in un altro sistema.
- Scoprire e fare amicizia con razze aliene mai viste prima nell'universo di Star Trek.
- Volare in una delle 30 navi e giocare con un massimo di 8 persone.
- Tutti gli edifici e i dintorni dell'Accademia della Flotta Stellare sono SVGA e 3D.
- Musica del produttore delle serie tv e dei primi 2 film.
- Divertirsi con un adventure con azione, strategia, simulazione e completa interazione dei personaggi.

K. Come lavora il simulatore con l'interazione dei personaggi?

R.B.: "Guardando lo Star Trek tradizionale si nota un combattimento molto lento.
Abbiamo velocizzato le azioni (una via di mezzo tra Tie Fighter e Wing Commander) per i controlli della nave. Inoltre ci sono una serie di check tra gli ufficiali e i compagni, continui rapporti con lo stato della nave, informazioni varie.
Tutto è molto libero, si può abbandonare in ogni momento.
Insomma: è un *'Fai quello che vuoi'*"..

K. Quanto è lineare il gioco?

R.B.: "Ci sono ventinove missioni che interferiranno con il curriculum del cadetto. Le dovrete rifare da capo sino a che non saranno perfette. Guardare la missione in quella direzione è abbastanza lineare, come X-Wing. Ti dicono che hai sbagliato e dove hai sbagliato, prendendo un segmento del rapporto della missione e mostrandolo come se fosse ripreso da una camera esterna. Infine, ognuna delle 30 navi che controlli ha le sue proprie

dinamiche ed è sensibilmente differente dalle altre. Ha molto da offrire. Ogni missione ha un incontro prima e uno dopo affinché si venga informati sulle aspettative del comando e sugli obiettivi e, dopo, si possano analizzare meriti e demeriti. E' tutto molto preciso... abbiamo anche curato i residui di pulviscolo cosmico!".

Derek Dela Fuente

TUTTO IL CAMPIONATO 96/97 DI SERIE A, B, C1!

CALCIO!

© 1996 ESP SOFTWARE. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

CADARIO

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

UN GRANDE GIOCO DI CALCIO MANAGERIALE.
SIEDI IN PANCHINA IN QUALITA' DI MISTER: TI ATTENDONO
DECISIONI DELICATE E IMPORTANTI!

ESP

COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CD-ROM

DIVERTIMENTO

ULTIMO

Diamo il via con questa nuova rubrica a una carrellata sui nuovi titoli che, per motivi di tempo o di spazio, non abbiamo potuto recensire in modo approfondito, ma che comunque verranno analizzati nel prossimo numero. Un servizio ulteriore ai nostri lettori, che saranno sempre informati su tutti i titoli che stanno

CREATURES

Preparatevi a vivere il primo esperimento scientifico di vita artificiale del mondo... dentro il vostro computer! Grazie all'avanzatissima tecnologia Cyberlife e al contributo di diverse discipline scientifiche, dalla genetica alla psicologia comportamentale, Creatures porta la simulazione software a delle sbalorditive nuove dimensioni. Pronti per cominciare? Allora prendete il comando della macchina della vita e create i vostri esseri al bio-silicio. Creatures simulerà "sensazioni" vere, dalla fame al dolore, dalla frustrazione all'attrazione sessuale. Preparatevi a vedere le vostre creature comportarsi in modo realistico: nella riproduzione, l'evoluzione e nella lotta per la sopravvivenza. Ma sia che scegliate un profilo psicologico sperimentale o che creiate un vostro codice genetico, dovrete tenere a mente una cosa: la loro vita è nelle vostre mani...

'9'

Un titolo decisamente unusuale per il primo capolavoro della software house di Robert De Niro, il mitico attore cinematografico, ora dedito al

DIABLO

Diablo è indubbiamente uno dei giochi più attesi del momento. Previsto inizialmente per fine Novembre il gioco della Blizzard è poi stato rimandato all'ultimo momento al mese di Gennaio.Si tratta di un RPG tridimensionale con vista alla Ultima VIII dotato di una grafica da sballo e di un commento sonoro davvero d'atmosfera. Tra le varie particolarità caratterizzanti il prodotto, troviamo il completo supporto multigiocatore in Internet , (che battezza la nascita di Battle.Net), un sistema di generazione casuale dei livelli da esplorare e tutto il classico armamentario di armi, incantesimi e magie, necessarie ad ogni avventuriero che si rispetti. Sul Cover DisK di questo mese troverete, in attesa della recensione completa sul prossimo numero, una a dir poco splendida demo giocabile appositamente inviataci dagli Stati Uniti. Che dire quindi, se non ... buona partita?

MINUTO!

mondo videoludico. Nine è un'avventura horror punta e clicca, dalle caratteristiche sicuramente interessanti. Merita una recensione attenta e ponderata...

DIE HARD

Questa conversione su PC Dei 3 film che hanno reso famoso Bruce Willis rischia di diventare uno dei giochi più venduti della nuova stagione. Die Hard Trilogy è composto da tre episodi differenti che sono in realtà tre giochi indipendenti, legati tra loro dalla presenza del mitico Bruce. Nel primo episodio, con una struttura di gioco molto simile a quella di Fade To Black, dovremo combattere contro un gruppo di terrorist/ladri all'interno del grattacielo della Nakatomi. Nel secondo episodio in stile VirtuaCop, dovremo combattere all'interno di un aereoporto. Nel terzo episodio infine, ci troveremo a bordo di un'auto lanciata a folle velocità per le strade cittadine di una delle più grosse metropoli del mondo. Un gioco di guida quindi che sprizza velocità da ogni bit!

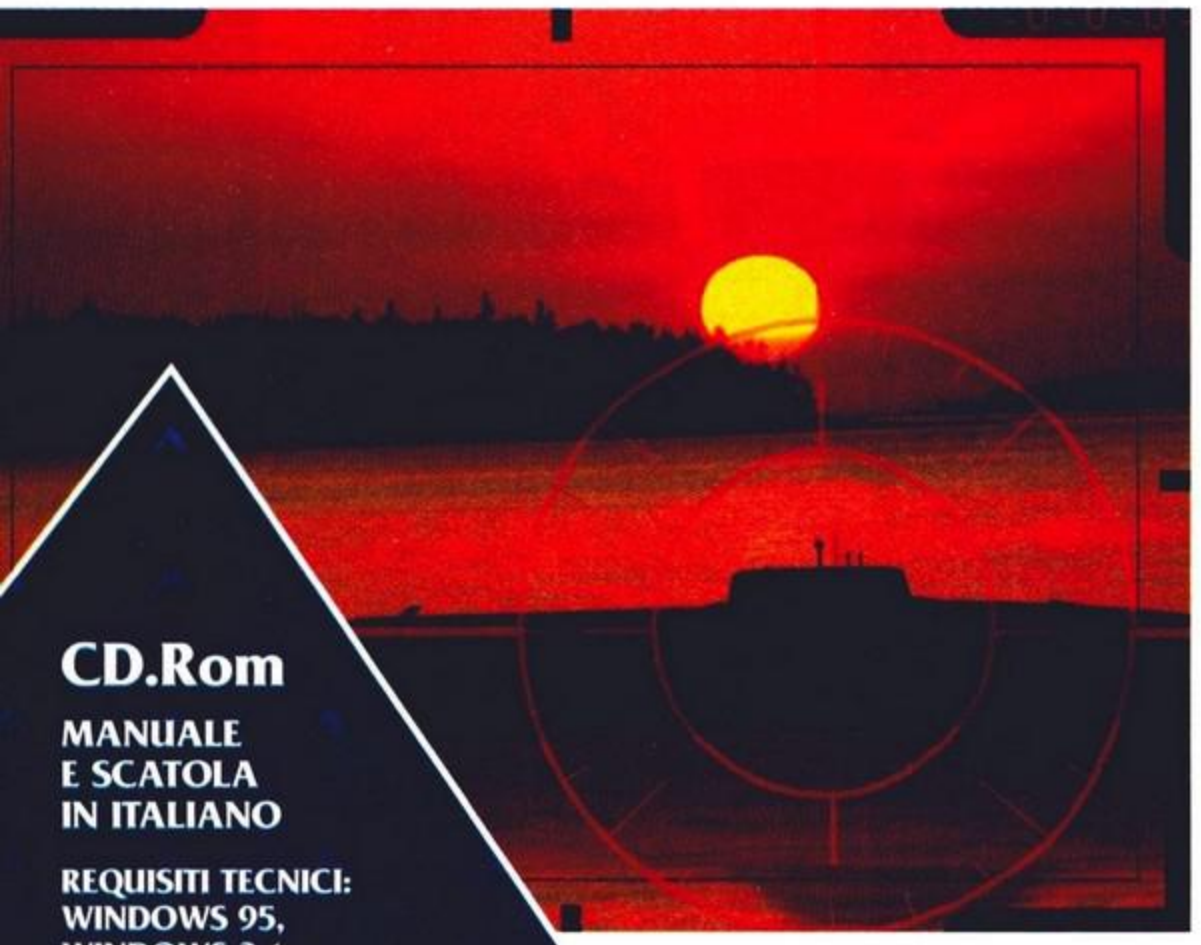
CYBER GLADIATOR

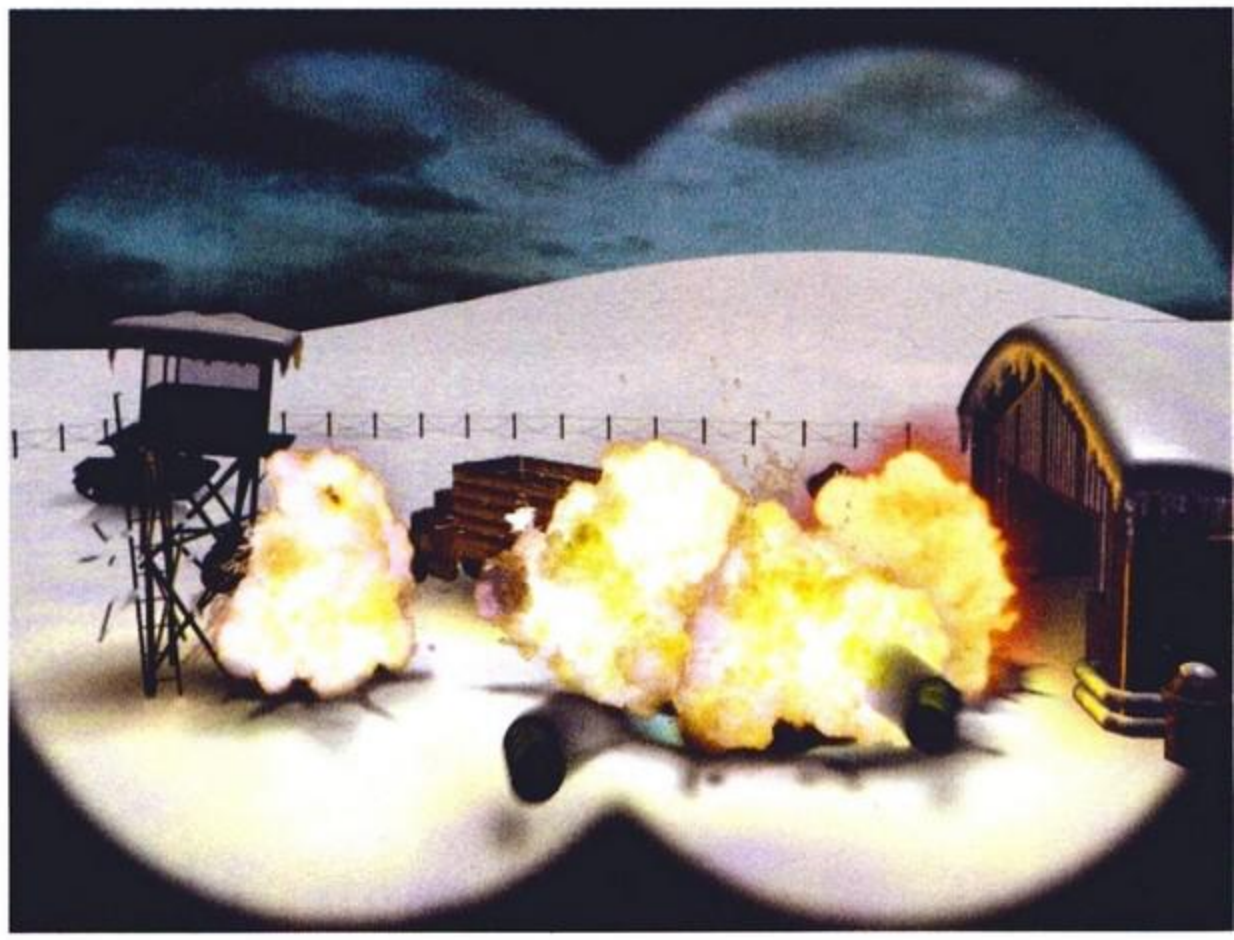
Un picchiaduro da giocare con il joypad, in modo da affrontare le mosse speciali con tutta tranquillità. Ritornano sulle nostre pagine i picchiaduro di una certa qualità, quelli dalla grafica incredibile e dalle caratteristiche interessanti. Sicuramente sarà un prodotto di degna attenzione da parte dei nostri esperti, che lo sezioneranno a dovere. Cyber Gladiator, della Sierra, è un nuovo gioco che entrerà a far parte dei vostri computer...

...L'Armata Rossa avanza.....

...SEI CON NOI...

ALLARME...ROSSO!!





CD.Rom

MANUALE E SCATOLA IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI: WINDOWS 95, WINDOWS 3.1, 486/66Mhz, 8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X, SCHEDA SONORA SVGA, MOUSE.

£ 99.900

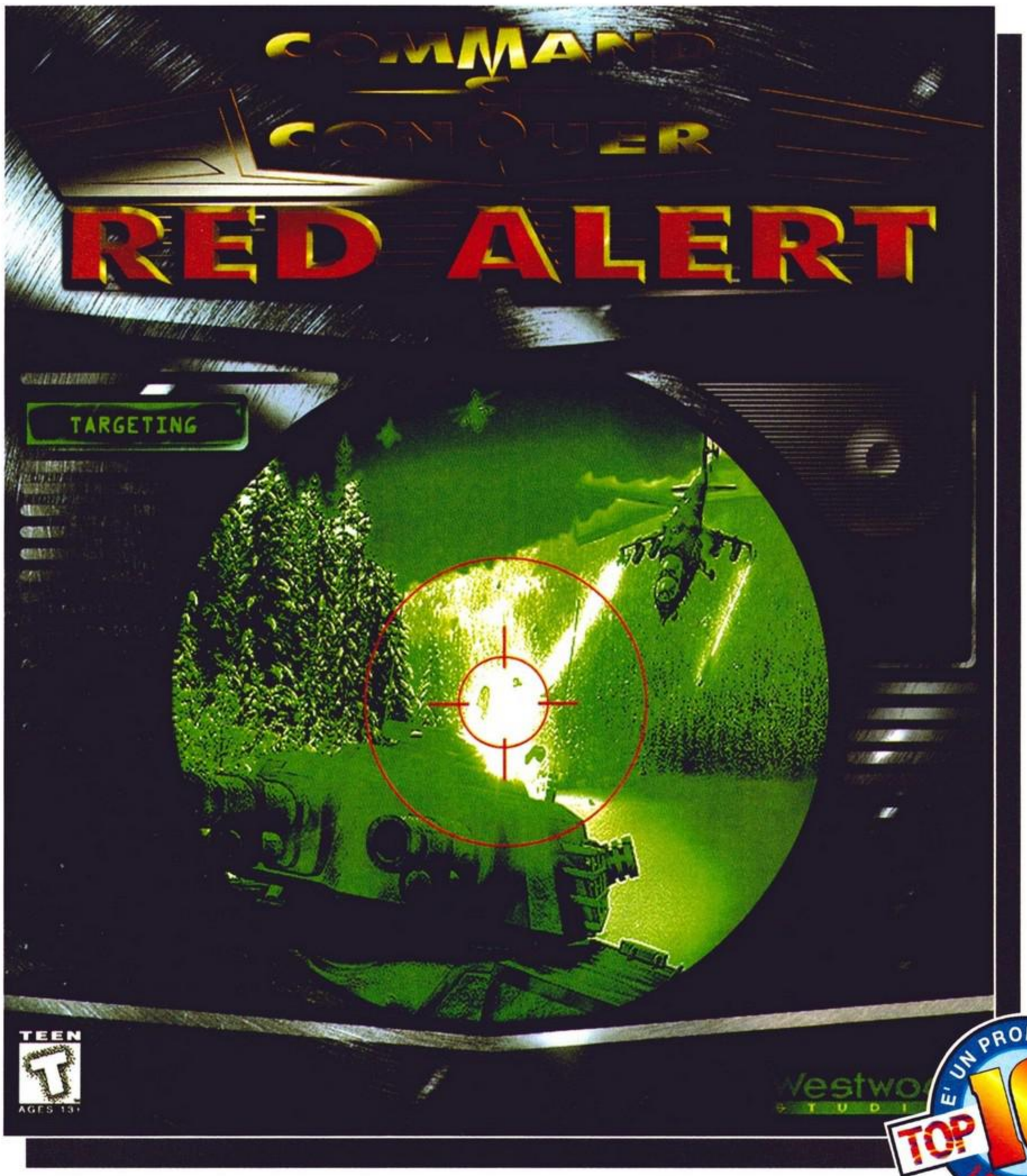
Finalmente COMANDARE & CONQU

Numero Verde
167-821177

VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

.....Stalin sta devastando l'Europa...

O CONTRO...DI NOI...?



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1996

ISTARE per la seconda volta !

Virgin INTERACTIVE entertainment

LEADER

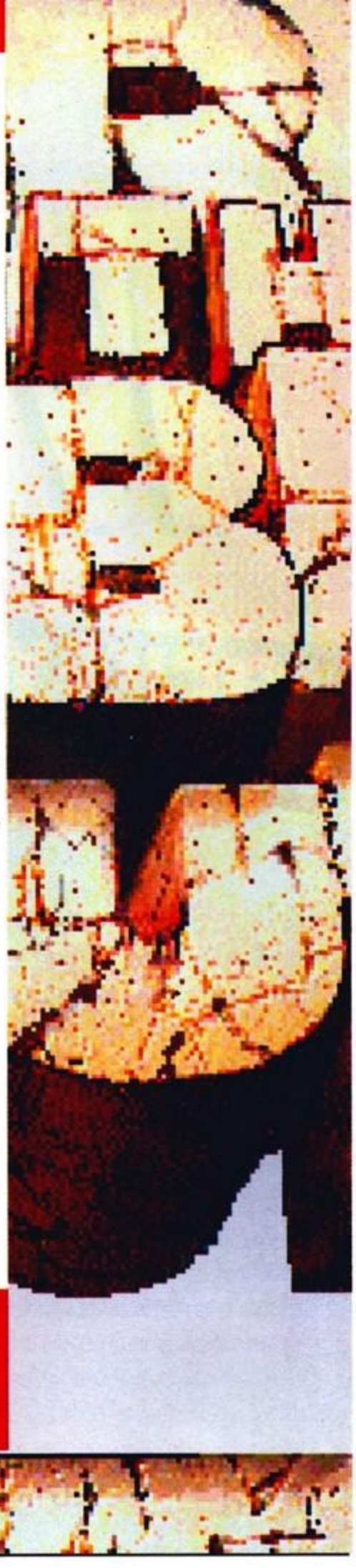
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

IL FANTASTICO MENSILE DI VIDEOGAMES, CD-ROM E DIVERTIMENTO ELETTRONICO

NEWS
PROVE SU SCHERMO
ANTEPRIME

K

K BOX
TNT TRICKS'N TACTICS
MULTIMEDIA



TI OFFRE L'ABBONAMENTO PIÙ VANTAGGIOSO

PER TE CON IL 25% DI SCONTO 3 MESI DI LETTURA GRATIS

APPROFITTANE

SPEDISCI SUBITO LA CARTOLINA DI ABBONAMENTO

!

ABBONARSI A K HA MOLTI VANTAGGI

UNO SCONTO DEL 25%
e risparmi 18.000 lire

UNA GARANZIA
Prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento

UNA FACILITAZIONE
e puoi anche pagare a rate

Compila, taglia e spedisci oggi stesso questa Scheda di Adesione in busta chiusa affrancata come lettera a :
RCS Rizzoli Periodici
Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20123 Milano

Scheda Di Adesione

valida per abbonarsi a 12 numeri del mensile K con il 25% di sconto

Sì mi interessa l'abbonamento annuale (12 numeri) al mensile K con il 25% di sconto. Pagherò il mio abbonamento solo £ 54.000, anziché £ 72.000, anche in 3 rate mensili di sole £ 18.000.
Non invio denaro ora, pagherò solo in seguito, con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete.

28796102000

COGNOME .....
NOME .....
VIA ..... N. .....
CAP..... LOCALITA' .....
PROV. ..... TEL. ...../.....

DATA DI NASCITA
GIORNO .....
MESE .....
ANNO .....
FIRMA .....
del genitore per i minori

Offerta valida solo per l' Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione é sottoposta all' accettazione della casa

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

K PARAMETRI:
Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO:
Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

PHANTASMAGORIA 2	28
DISCWORLD 2	32
RED ALERT	38
CRUSADER:	46
BLINDNESS	50
U.S. NAVY FIGHTER 97	54
MUSIC MASTER	56
HIND	58
BEDLAM	60
SHATTERED STEEL	68
STEEL PANTHER	72
BLOOD & MAGIC	76

Si ringraziano:
PERGIOCO 02/29524256, I BELÈE 02/4223771

PC CD-ROM

PHANTASMAGORIA

A PUZZLE OF FLESH

Una stanza blu, fredda, tetra. Una cinghia che dondola, unico rumore un orologio che ticchetta le otto meno dieci. E all'improvviso esplode il finimondo: un poveraccio viene legato a una sedia e... elettroshock! Un anno dopo: il 'poveraccio' si sveglia nel suo letto. E' Curtis Craig: voi.

Ho la pelle d'oca. Il riscaldamento in casa mia è a palla, ho davanti a me una tazza di irish coffee fumante, ma ho i brividi. Sono due giorni che non esco di casa: ho abbassato le tapparelle, staccato il telefono e giocato quasi ininterrottamente al gioco del secolo: il secondo capitolo di Phantasmagoria.

L'inizio

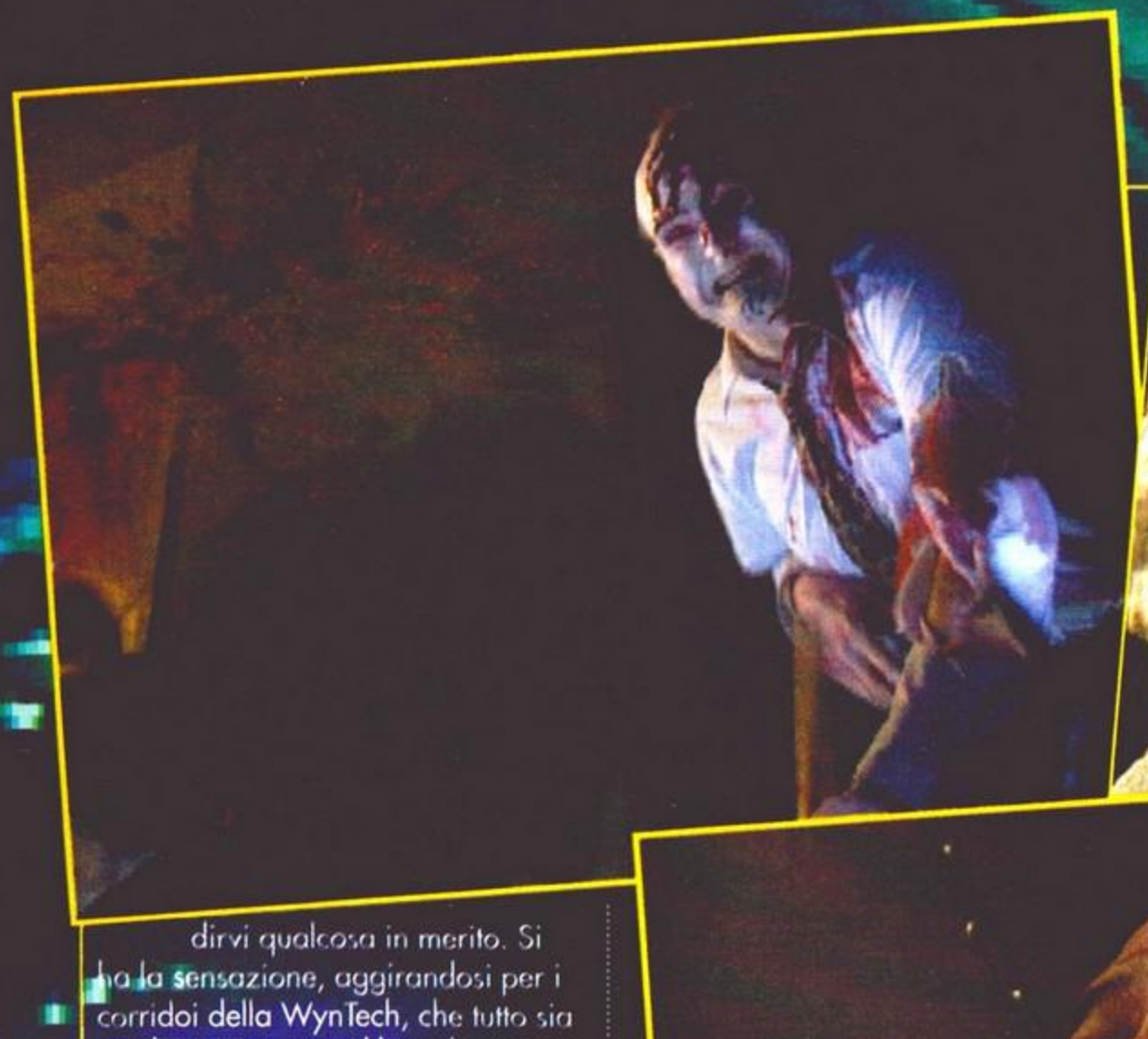
L'installazione per Windows95 è rapida e indolore. Prima di passare al gioco richiede - se vogliamo - una Password che permette di differenziarne l'utilizzo: Phantasmagoria è molto violento, ha scene che possono disturbare gli utenti più giovani (anche se guardando un qualsiasi telegiornale...), forse i più grandicelli di voi che hanno magari un paio di figli avrebbero qualche ritrosia a mettersi in casa un gioco che - diciamocelo - è veramente violento e pauroso... Nessun problema, la Password permette di settare Phantasmagoria in maniera 'depurata', lasciando sanguinolenze e infartelli vaganti solo a chi conosce quella parolina segreta.

Il Gioco

L'avventura è composta da una serie di filmati dove personaggi veri si muovono in ambientazioni vere: addirittura, mentre Curtis sta in piedi nel soggiorno di casa o nel corridoio dell'ufficio segue con movimenti del corpo e della testa la direzione del nostro cursore.

Ricordate che in qualsiasi momento del gioco è possibile visualizzare i filmati incontrati sino a quel punto cliccando nell'angolo in alto a sinistra e selezionando l'avvenimento desiderato (io sarò un po' all'antica, ma preferisco usare anche carta e penna per non dimenticare particolari importanti). Tutto inizia in casa di Curtis: un breve filmato e siete pronti a cominciare. Iniziate a girare per familiarizzare con i comandi: il puntatore sullo schermo è uno strano simbolo nero (scoprirete poi che è il logo della ditta per cui lavorate) che diventa bianco quando l'oggetto incontrato è utilizzabile (allo stesso modo diventeranno bianchi tutti gli oggetti utilizzabili con altri oggetti o in determinati luoghi). Assume la forma di una freccia dorata quando è in prossimità di una nuova direzione o quando serve per cambiare punto di vista in una stanza, visualizza la parola Exit per uscire da una schermata 'morta', senza ulteriori direzioni o task. Guardate sempre con attenzione i filmati la prima volta. In futuro, qualora si ripresentassero sequenze che già conoscete potrete skipparli premendo il tasto <Esc>.

Esplorando la casa si fa conoscenza con l'amico Blob, si trovano alcune foto e - soprattutto - delle lettere. Si capisce da subito - grazie a uno stratagemma narrativo - che tutta l'avventura è articolata in modo che gli eventi siano concatenati e che per procedere si debbano risolvere alcuni snodi essenziali: avete cercato nei cassetti, preso la posta, salutato il topo? Bene, uscite di casa per accorgervi che manca il portafoglio: il filmato vi riporta indietro e non c'è modo di andarsene se prima non lo ritrovate. Anche una volta arrivati in ufficio si ripresenta la stessa trama. Ogni cosa che accade permette di passare alla fase successiva del gioco: se parlare con l'antipatico Bob vi fa venire il voltastomaco, quando vi accorgete che mancano dei documenti lui è l'unico che può

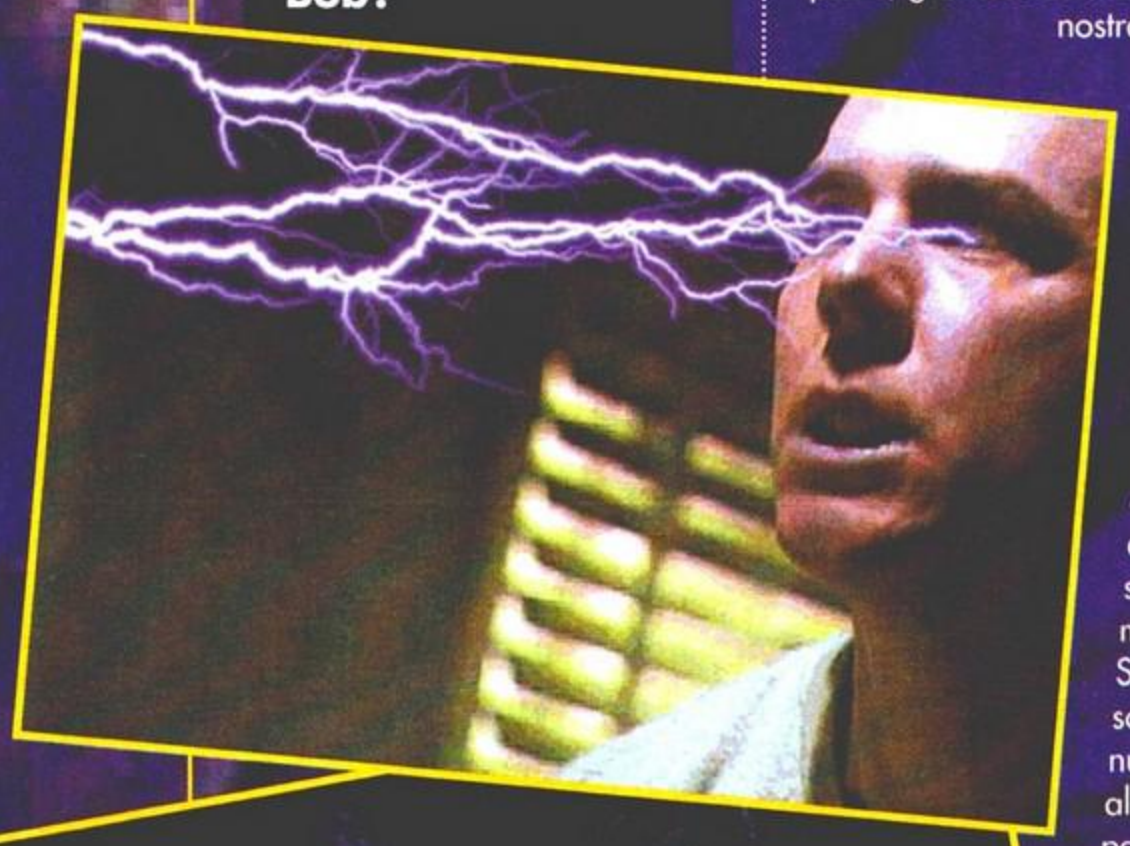


dirvi qualcosa in merito. Si ha la sensazione, aggirandosi per i corridoi della WynTech, che tutto sia predestinato: siamo liberi di muoverci, indagare, parlare ma andremo irrimediabilmente nella direzione imposta dagli abilissimi sceneggiatori.

Le Mille Domande

Abbiamo avuto una folle notte di sesso con Jocilyn? Bene, perché allora flirtare con Therese? Magari a Filippo di Roma che gioca con la fidanzata Michela non va di fare vedere la sua natura di maschiotraditore e vuole che Curtis nel gioco non vada a letto con Therese. Niente da fare: se 'il fato' vuole che accada, noi non possiamo opporci. Intendiamoci, non è tutto così palese: la trama del gioco è sottile, accurata. Ci accompagna dove vuole dolcemente, facendoci prendere le nostre decisioni. Possiamo sbizzarrirci immaginando le più svariate ipotesi ma tutte le risposte sono contemplate e valutate. Un esempio? Sulla nostra scrivania in ufficio c'è un telefono dal quale si possono chiamare gli interni degli altri dipendenti. C'è anche il nostro numero che, chiamato in un qualsiasi momento, darebbe il segnale di occupato. Una volta, invece, ci risponde una voce cavernosa che ci fa sobbalzare. La trama della nostra vita ci viene presentata lentamente a piccoli indizi, tasselli di un grande puzzle che dobbiamo ricostruire un po' alla volta. Chi sono le voci che ci perseguitano? Siamo pazzi o qualcuno vuole farcelo credere? Esistono delle entità che ci odiano e vogliono farci del male o siamo solo convinti di vederle? Mentre siamo in ufficio prendiamo un violento sganassone che ci fa schizzare sangue sulla scrivania. *(E qui apro una parentesi un po' cervellotica: se volete saltarla non cambia nulla - basta andare alla fine del corsivo - se volete seguirmi in un labirinto ne sono ben felice. Noi vediamo un filmato in cui Curtis, dopo aver digitato la password che gli dà accesso al computer, prende un colpo che gli fa letteralmente girare la testa. Ma noi stiamo vivendo l'avventura COME SE FOSSIMO Curtis: quella è la realtà che lui vede. E se invece si fosse ferito da solo? Se il pugno se lo fosse dato lui, pur essendo convinto che provenisse dall'esterno? Sono vaneggiamenti dettati dallo stato di veglia forzata che mi ha procurato il gioco: è come una droga, se iniziate a giocarlo volete andare avanti e ancora avanti, cercando mille spiegazioni ai fatti inspiegabili che stanno - forse - portando Curtis alla pazzia. Attenzione a non fare la stessa fine).* Confidandoci con il nostro amico e collega Trevor non troviamo una risposta che, comunque, resta sepolta dentro di noi. Ci capita a volte di avere dei piccoli svenimenti, delle assenze improvvise durante le quali vediamo strane cose. Sono incubi o in quel momento un'entità estranea ci invia dei messaggi? L'importanza dell'Atmosfera

Che Curtis abbia finalmente trovato il modo di farla pagare a quell'odioso di Bob?



Povero Trevor: giusta punizione per le sue battute... mortifiche.

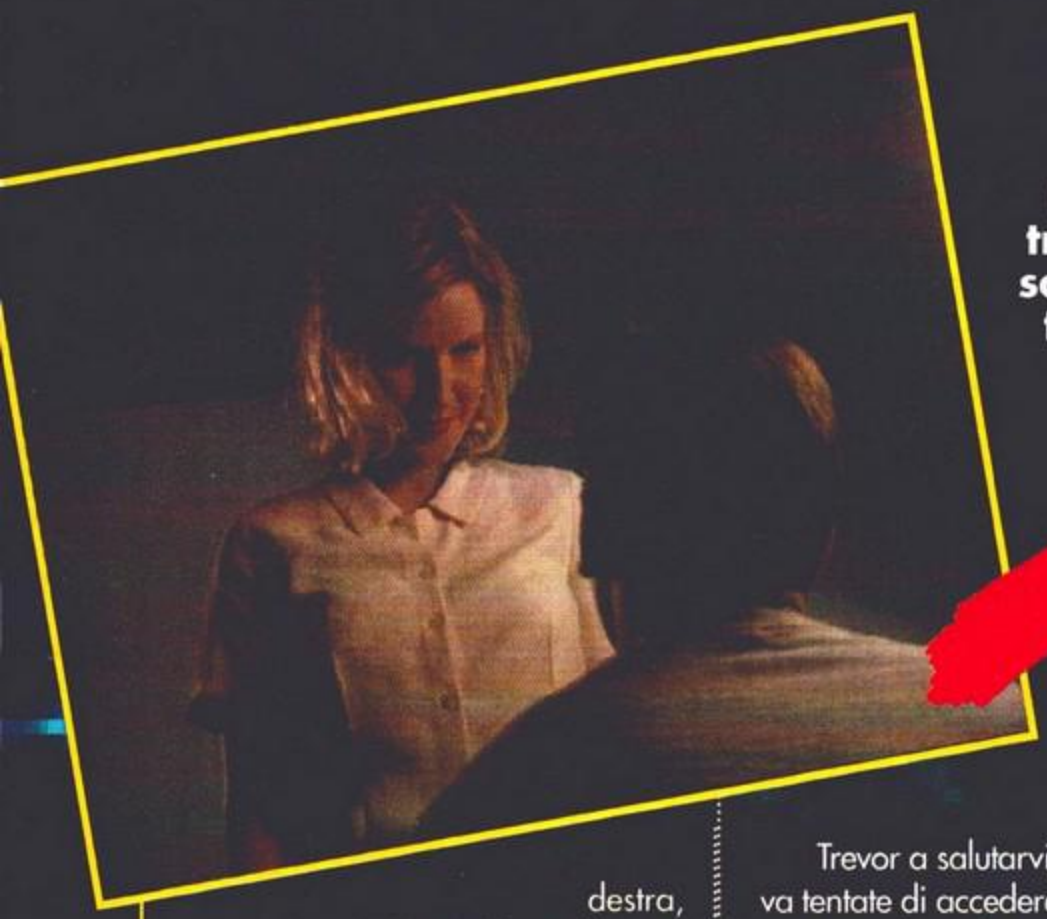
Phantasmagoria è un gioco lento, di calma, ragionamento e deduzione, ma soprattutto è un film dell'orrore. Per tutta la sua durata la musica di sottofondo ci angoscia, scardina la nostra concentrazione a piccoli pezzi, graffiando l'interno della nostra calotta cranica con le unghie di uno scoiattolo impazzito che vuole uscire. Fateci caso: chiudete gli occhi ascoltando solo la musica. Sentirete le scariche sulla nuca, scendere al collo, passare sulle gambe, dietro le braccia. Pensate ora che a queste sensazioni vengono sovrapposte le immagini: mentre giochiamo l'udito passa in secondo piano, a favore della vista. Siamo concentrati sullo schermo, scrutiamo il cursore per vedere dove si illumina, cosa possiamo utilizzare, come andare avanti... E intanto le nostre orecchie registrano tutto, mentre il nostro cervello reagisce a quegli stimoli quasi subliminali e ci inonda di brividi: quale miglior tappeto per un bel colpo di scena? Mentre i nostri sensi sono concentrati, la musica tiene il nostro stato di angoscia bello arzillo e allora BANG! Una mano che esce all'improvviso da uno schermo di un computer in qualsiasi altro frangente avrebbe un effetto minore che non in questo momento, lungamente preparato dalla colonna sonora.

I Vostri Colleghi

Trevor Barnes: programmatore, è vostro amico e confidente. Spiritoso e sarcastico, famoso per le sue barzellette stupide e sconce.
Jocilyn Rowan: ricercatrice, bionda tutta fuoco, non potete starle vicino senza metterle la lingua in bocca (vedete un po' come vi saluta appena arrivate in ufficio...)
Tom Ravell: supervisore, riservato, posato, calmo. Un impiegato.
Therese Banning: programmatrice, l'altra donna dell'ufficio e della vostra vita; ha delle mire su di voi, ve ne accorgerete bevendo un bicchiere d'acqua in ufficio.
Bob Arnold: scrive come voi, ha la vostra stessa qualifica ma è un grande stronzo. E la parte gli riesce benissimo.
Paul Allen Warner: detto Paw, è il Vice Presidente della WynTech. C'è qualcosa di losco sotto, e lui ne sa più di quanto non si scopra all'inizio.
Conosciuti i personaggi con cui avremo a che fare per gran parte dell'inizio del gioco, non ci rimane che tuffarci in questo walkthrough iniziale.

I Primi Passi in Phantasmagoria

Siete in camera da letto. Portando il puntatore all'estrema destra dello schermo appare una freccia. Clickate, siete davanti al comodino. Aprite il cassetto, prendete il cacciavite, lo snack e la foto (dei vostri genitori). Tornate allo specchio, dietro di voi c'è una porta, andate fuori verso destra. Arrivate all'ingresso, prendete la posta. Andate davanti a voi verso destra, in sala. Prendete la foto della festa dal tavolo, guardate a destra (NB: ogni volta che dico guardate a xxx intendo portate il puntatore all'estremità dello schermo indicata); muovendo il cursore alcuni oggetti si evidenziano: osservate le foto, la libreria. Guardate in basso, cambia la prospettiva della stanza. Conoscete Blob, poi guardate a



La candida Theresa si trasforma in una regina sado maso. Avete voluto tradire Jocilyn? Giusta punizione!

destra, uscite a sinistra dietro di voi e provate a lasciare l'appartamento: non avete il portafoglio. Tornate in sala e guardate sotto al divano. Cucù! Colpa di Blob. Prendetelo (sinistra, gabbia), tornate al divano e mandatelo sotto a riprendere il maltolto (spostare il divano sembra impresa troppo faticosa!). Blob non torna sino a che non gli date lo snack. Riavuto il portafoglio potete rimettere Blob in gabbia (è un topo, che avete capito?), leggere la posta e, finalmente, uscire di casa. Il vostro pub preferito, il Dreaming Tree, per ora è chiuso. Andate al lavoro. (Una volta visitati i luoghi in cui vi spostate non avete più bisogno di fare tutta la strada - per esempio - per uscire da casa: basta clickare sulla cartina - angolo dello schermo in basso a sinistra - e scegliere una destinazione). Alla WynTech prendete il portafoglio (l'inventario, lo avete già scoperto, si attiva andando con il puntatore sulla parte esterna dello schermo) e guardatelo (l'occhio è nell'angolo in basso a destra): usate la tessera magnetica per entrare nella porta di sinistra. Siete in ufficio, fate 'conoscenza' con i vostri colleghi: in fondo a destra Therese e Bob, in fondo a sinistra il vostro ufficio e quello di Trevor, che ora non c'è; davanti al distributore di acqua Jocilyn e Tom, nell'ufficio separato Paw. Finito il giro sedetevi al vostro posto. Arriva Trevor a salutarvi, quando se ne va tentate di accedere al vostro desk: avete cambiato la password. Quale sarà? Provate con Blob, il nome del vostro topo. Guardate il filmato e poi correte da Trevor. Anche Therese ha qualche messaggio subliminale da mandarci. Torniamo alla nostra scrivania, il blocco a sinistra ha i numeri degli interni dei colleghi. Chiamiamo tutti, poi apriamo il computer. Ci sono tre possibilità in basso a sinistra: Documenti, E-Mail, Logout. Il primo, Documenti, ci permette di vedere a cosa stiamo lavorando. Leggete tutto e prendete appunti, se non avete una memoria fotografica; per l'archivio vi serve una nuova password. Il secondo si aggiorna costantemente: leggete gli E-Mail e rispondete a tono quando indicato. Il terzo permette di chiudere il sistema e, eventualmente, riconnettersi con il nome di un altro utente, sempre che se ne conosca la parola d'accesso. Lasciate la scrivania, la porta del boss è socchiusa. Entrate nella stanza, guardate la foto sulla scrivania, se cercate di aprire il cassetto tornerà Paw e... buona prosecuzione!

Saluti

Ah, prima di andarmene, volevo segnalare ai pignoli un paio di cose riscontrate all'inizio del gioco. Ci sono alcuni 'buggini', piccole imperfezioni che per noi perfezionisti diventano gravi omissioni: se all'inizio non parlate due volte con Jocilyn, e andate da lei dopo il cazzotto in faccia, non si accorge del labbro rotto, come invece fa Trevor; il vostro computer pieno di sangue si pulisce da solo; guardate tutti gli orologi dei vari filmati: l'ufficio ne è pieno ma ognuno va dove vuole. Sarà stato fatto apposta? Arrivederci al TNT.

Luca Fassina

PHANTASMAGORIA

Genere: Adventure/Horror
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

LII minimo per giocare Phantasmagoria - A Puzzle of Flesh è un Pentium 75, 12Mb di RAM, 16 Mb di Hard Disk, CD-ROM 4X; supporta schede audio compatibili con Windows con DAC, SVGA 640 x 480 (ma l'ottimale è il settaggio a 65.536 colori).

K VOTO 960

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

5
4
3
2
1
0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q

K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO

P

MAH! | SE PROPRIO VOLETE... | SI PUO' FARE | OK | CORRETE!

DISCWORLD II
Missing presumed...!?

Ritorna "Scuotivento" con i suoi pasticci. La Psignosis ha fatto centro anche questa volta con un'avventura dalle sembianze paradossali (come al solito)...

E' morta la "Morte"... Sembra incredibile ma è proprio così! Almeno a Ankh Morpork. Adesso per essere riconosciuti defunti bisogna farsi dare dal becchino un certificato!!! Va be'... direte voi... anche in Italia bisogna farsi rilasciare un certificato che attesti il decesso di una persona... Ma nel regno di Discworld II i morti continuano a camminare, parlare... insomma, sembrano tanti zombie!!! E la Morte non va più a caccia delle sue anime...Il perché è presto detto.

L'INIZIO DELLA FINE...

Tutto ebbe inizio un giorno, quando la Morte era intenta ad andare a prelevare una delle sue tante anime, giunte al termine dell'esistenza terrena... E idovinate chi è il malcapitato?!? Proprio lui, Scuotivento, che nei panni di un oste si sta scolando qualche litrozzo di buon vino, ubriacandosi all'inverosimile. Proprio perché in queste condizioni pietose (simili a quelle di Pitone dopo una delle sue puntatine al Victoria), il buon Scuotivento si lancia in un tentativo di disinnesco di un ordigno posto sul retro di un carro poco distante... che ovviamente esplode! Il fatto è che nel momento dell'esplosione stava arrivando la Morte a cavallo del suo destriero, che viene presa in pieno dalla detonazione... e da qui inizia l'avventura. E' il caos! Nessuno riesce più a morire... e Ank-Morpork si sta trasformando in una città di morti-non-morti... Sarà Scuotivento a rimediare alla sua malefatta, rievocando la Morte secondo il rito di Ashk Ente? NOOO (direte voi, poveri ignari...). E invece sì! Il fido maghetto con il suo bagaglio millepiedi si dovrà industrializzare per riammettere la Morte nella sua corretta sede... se così si può dire!

Ehm!... Pensavo che la Morte fosse uno scheletro...

SOSTANZIALI CAMBIAMENTI

Discworld II è notevolmente migliorato, sia sotto il punto di vista grafico che sotto quello prettamente ludico. Ank-Morpork, ad esempio, è stata interamente ridisegnata, e le ambientazioni sono tipiche da città del nord Europa (...non so come mai, ma il termine Europa comincia a darmi qualche allergia...), e tipicamente medievale. Case e pavimentazioni sono tutte in legno, i tetti sono molto spioventi, quasi a significare che nella città nevica molto... In breve, Ank-Morpork è decisamente lugubre ma pittorica. Lugubri sono anche i vari personaggi che si incontrano durante il cammino. Una nota di merito va ai mendicanti... delle schifezze così immonde non si erano mai viste (con tutto il rispetto che posso avere per i meno abbienti...). Ce n'è uno che continua a tossire mentre parla e cerca di togliersi qualche chilo di catarro dalla gola... Del resto è inutile stupirsi, dato che Discworld II è il seguito di Discworld I. Con ciò intendo dire che se la prima avventura era un pot-pourri di imprevedibili assurdità, la seconda

La Morte se la sta passando e non intende assolutamente impegnarsi.

Ma chi sarà??? (Non chiedetemelo, ma scopritelo!!!)

avventura non è da meno!
Un altro aspetto che è migliorato di molto è la grafica dei personaggi e delle animazioni, ora molto più fluide e accurate del precedente episodio. Il Baule, fido e necessario compagno di viaggio di Scuotivento, ha paurosamente aumentato le sue zampette (io ne ho contate dieci...), grazie anche alla migliore visualizzazione a video (640x480). Fortunatamente il titolo è già stato localizzato, e potrete trovare nei negozi a partire da questo mese la versione "italianizzata", almeno nei sottotitoli. Nonostante sia abbastanza comprensibile, il gioco è parlato in lingua inglese, e spesso (grazie alle battutine ironiche tipicamente anglosassoni) non è particolarmente facile capire perché bisognerebbe ridere. Con la versione in italiano, invece, è un po' più facile lasciarsi andare ad abbozzi di sorriso alle stupidaggini che dice Scuotivento.
L'inventario e l'interfaccia di gioco, quindi, sono i medesimi della versione precedente di Discworld.

MOUBLE MOUBLE...

Cosa dovrete fare in Discworld II? Non è semplicissimo, ma neanche difficilissimo... In pratica dovrete far interagire tutti gli oggetti che trovate tra di loro, oppure farli interagire con tutto ciò che circonda Scuotivento, oppure usarli e basta... Mi sembra una spiegazione abbastanza chiarificatrice, che dovrebbe portare "le vostre menti bacate" (mi sono "Conte"zzato) a capire che non ci sono enigmi da risolvere in tipico stile Myst. Sento un accorato coro: finalmente un'avventura vecchio stampo, come in Indiana Jones della Lucas Arts!
Come nella precedente versione, anche in Discworld II esiste l'inventario per riporre tutti gli oggetti trovati durante l'avventura. Sia il Baule che Scuotivento possono portarsi addietro gli items.
Importante... se volete avere tutto sotto controllo, può risultare utile parlare con i vari personaggi più di una volta, ed essi vi daranno

LA SIMBOLOGIA DI SCUOTIVENTO

BOCCA — **Utilizzando questo simbolo durante l'interazione di un personaggio potrete parlargli. Talvolta, se utilizzata più volte, può dare notizie ulteriori.**

PUNTO DI DOMANDA — **Difficilissimo simbolo che indica la possibilità di effettuare una domanda... chi l'avrebbe mai detto!**

CANDELINA — **Nuova simbologia che indica la possibilità di avere un'idea su come proseguire il gioco... davvero innovativa!**

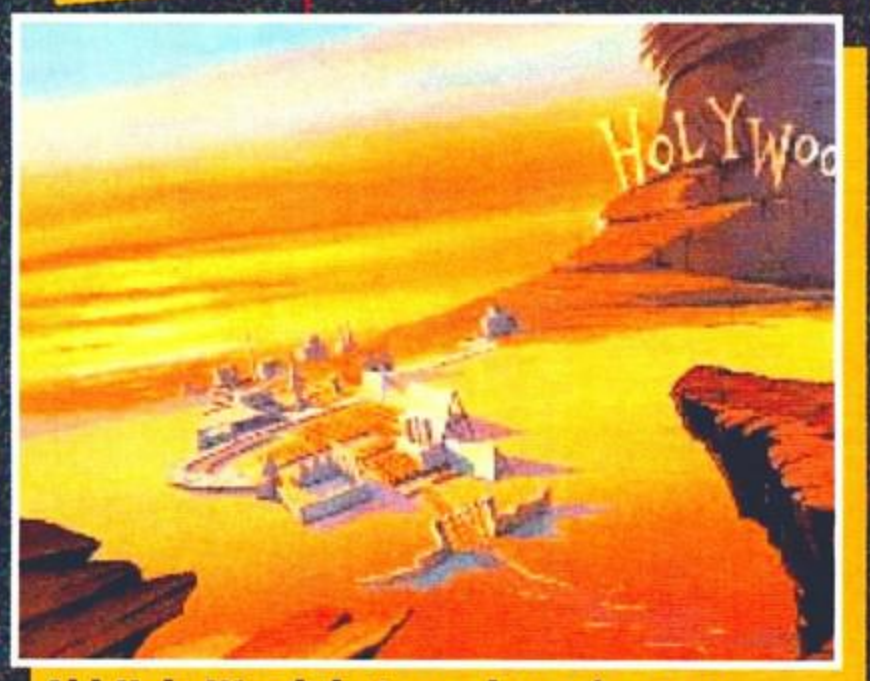
GIULLARE O GIOPPINO — **Il simbolo delle battutacce, quelle che Scuotivento racconta con ilarità ma che difficilmente fanno ridere... Se utilizzato Scuotivento comincerà ad essere veramente spiritosello.**

PUNTO DI DOMANDA — **Bye bye, ovvero termina la conversazione con il personaggio.**

La Morte cerca di esternare il suo talento in teatro... "Essere o non essere, ehm, penso che sto affrontando l'opera nella maniera sbagliata. Ho lo strano presentimento che dovrei tenermi comunque la testa sulle spalle!!!".

Greebo, il gatto di Nanny Ogg.

Questo cavallo assomiglia più a Scuotivento e il Librario travestiti!



Ah! Holy Wood, la terra dove si creano i grandi film...

Binky, Scuotivento e il Bagaglio. Notate il bagaglio... oltre ad avere più piedi, è graficamente più bello che in Discworld I!

informazioni aggiuntive.
Quando interagirete con degli oggetti e farete un'azione corretta, sentirete un suono in stile: "Avviso sonoro pubblicitario durante la diretta dei Gran Premi di F1". Non c'è una linea base da seguire per risolvere Discworld II, tranne in qualche occasione dove tutte le varie fasi di gioco si concentrano su qualche enigma. Comunque avrete carta bianca per muovervi nel mondo magico di questa avventura in piena libertà. L'interazione con i vari personaggi avviene tramite la classica "nuvoletta" nella quale campeggiano i vari simboli (vi consiglio di guardare il box).
Ah! Dimenticavo di dirvi che anche in questa versione l'avventura è suddivisa in atti.

ALCUNI AIUTINI?!?

Quasi quasi vi racconto QUALCHE procedura da seguire nella prima parte del gioco, che risulta prettamente lineare.
Per esempio: nell'obitorio dovrete cercare di convincere il becchino che siete morti... (pazzesco)... e per farlo dovrete scaldare sulla candela lo specchietto, in modo tale che il vostro alito non faccia appannare la superficie dello stesso. Inoltre dovrete chiamare il becchino utilizzando il blocco di ghiaccio (in questo modo sentirà la vostra mano gelida come quella di un cadavere).
Nella bottega andate nella estrema sinistra dello schermo. Troverete un

manichino. Strappatene la gonna e ne otterrete un brandello. Prendete le forbici. Aprite l'armadio e raccogliete l'asse da stiro...
Basta, altrimenti al posto di una recensione vi faccio un TNT.

IN PRATICA CHE FACCIO... LO COMPRO?

Penso proprio che non possiate farne a meno! Ma ricordatevi della localizzazione italiana! Perché impazzire con una lingua talvolta ostica come quella anglosassone, quando possiamo tranquillamente capire il gioco nella nostra beneamata lingua?
Correte, prima che si esaurisca.

Luca Monticelli

DISCWORLD II

Genere: Avventura
Casa: Psignosis
Sviluppatore: Interno

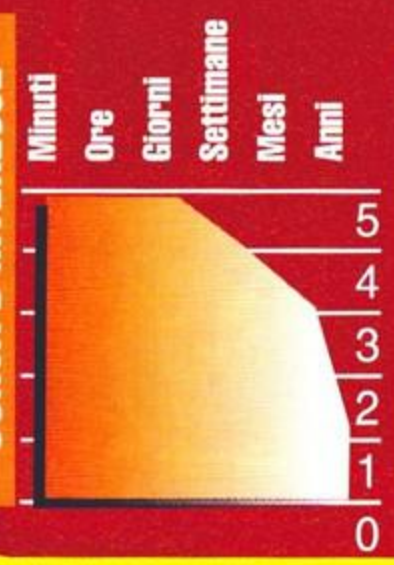
PC CD-ROM

Per animare Scuotivento e il suo fido Bauletto vi consiglio caldamente un Pentium 100 con 16 MB di RAM, una bella scheda video SVGA e una scheda sonora SB compatibile. Ovviamente dovrete avere Windows 95.

K VOTO 935

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										

CURVA D'INTERESSE



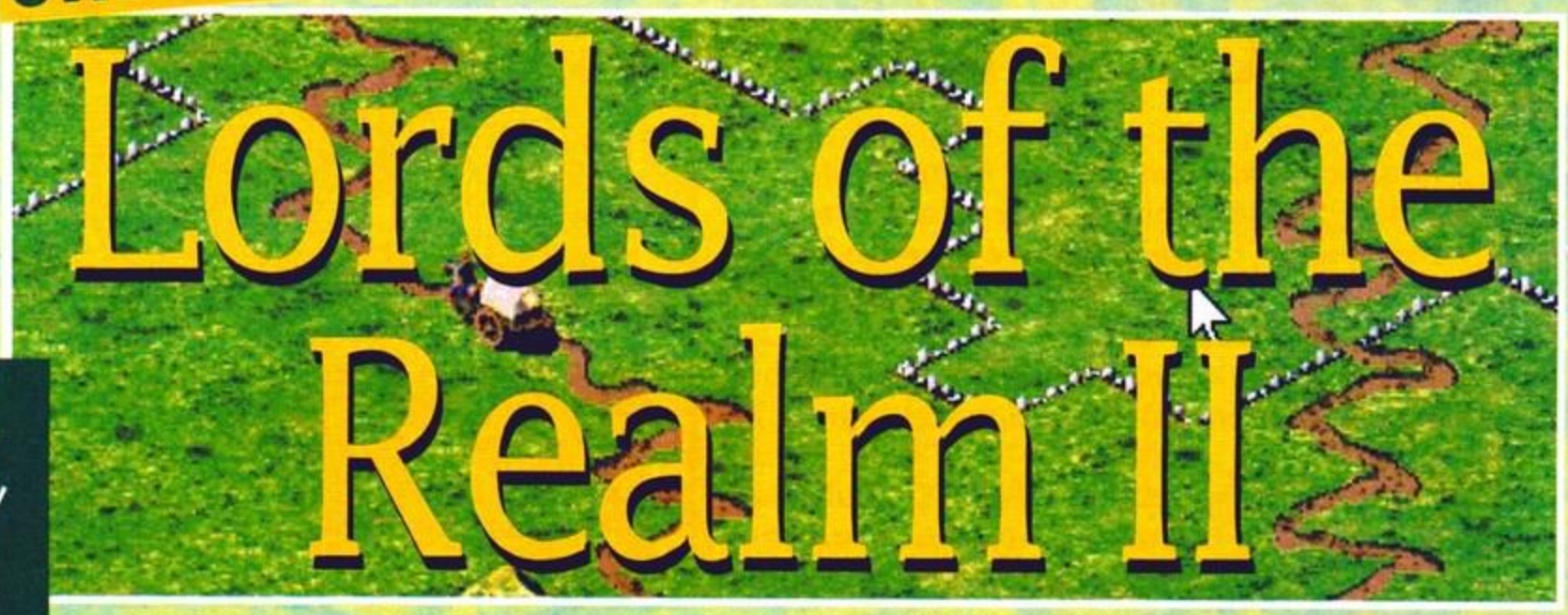
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

PC CD-ROM

STRATEGICO

PROVE SU SCHERMO

Lords of the Realm II



Lotte di potere nel medioevo feudale, sanguinosi assedi di manieri inespugnabili, eserciti di contadini armati di forconi che combattono contro prodi cavalieri in armatura... Tutto questo e molto di più nella più accurata simulazione della vita del tredicesimo secolo.

È il 1268: Edoardo I, re d'Inghilterra, è morto senza lasciare eredi. Chi sarà il nuovo re? I nobili, assetati di potere, si sfidano per il traguardo più ambito: solo uno vincerà per sedersi sul trono e fondare una nuova dinastia. In Lords of the Realm II, simulazione strategica medievale estremamente accurata, ci ritroveremo a controbattere le pretese degli altri pretendenti al trono, cercando di sopprimere le loro ambizioni dimostrandoci migliori nella gestione economica delle contee e nella costruzione di potenti eserciti. Lo scopo del gioco, infatti, è quello di conquistare l'intera nazione, guadagnando il diritto di regnare sull'Inghilterra.

La prima cosa che colpisce del nuovo programma della Sierra, sviluppato dalla Impressions, già autrice del primo Lords of the Realm e di Caesar II, è l'atmosfera dell'ambientazione. Infatti, già a partire dalla bella introduzione animata, le marziali musiche medievali ci avvolgono, facendoci entrare nell'ottica di ciò che ci aspetta: da subito ci rendiamo conto che il mondo in cui ci caleremo, se da un lato ha le basi nella attenta coltivazione dei campi e nell'allevamento degli animali, dall'altro è caratterizzato da battaglie senza pietà che lasciano sul campo cumuli di morti. Tutto questo vi spaventa?

Non credo, per cui andiamo avanti a descrivere ciò che è necessario fare per far prosperare la vostra contea.

ZAPPARE, SEMINARE, MUNGERE LE VACCHE...

Lo schema di ogni partita è comune: dopo aver scelto su quale mappa tra le tantissime disponibili vogliamo misurarci (oltre alla classica Inghilterra, infatti, ci si può contendere la Scozia, l'Irlanda, la Francia, l'Italia (sì, sì!!!), l'Europa, e perfino l'Africa e l'India, oltre a una serie di mappe fittizie adatte soprattutto al gioco multigiocatore) e dopo aver settato a piacimento i parametri del gioco (denaro iniziale, truppe iniziali, numero di avversari, ecc.) ci ritroveremo a capo di una contea, ovvero di una tra le province della nazione o continente da conquistare. Il primo passo da fare sarà quello di far prosperare economicamente i nostri possedimenti, gestendo nel modo corretto l'agricoltura (vedi l'apposito box) e l'industria, ovvero la produzione di legname e di pietra da costruzione, l'estrazione di ferro dalle miniere e la manifattura di armi. Tutto ciò permetterà di far crescere la popolazione della contea, di produrre risorse adatte alla costruzione di un castello e di indire leve militari per costituire eserciti con i quali difendere i propri possedimenti e, ovviamente, conquistare quelli dei vicini. Dato che mantenere un esercito costa, le prime fasi del gioco dovranno essere necessariamente dedicate quasi esclusivamente alla gestione economica: ciò comporta che Lords II non risulti un gioco adatto a chi cerca solo conquista e battaglie, ed è annoiato dalle fasi di assegnazione delle risorse e controllo della produzione. Non è semplicissimo, infatti, coordinare le numerose attività della propria contea, e il tutto diventa più complesso con il procedere del gioco e la conquista di nuove province, da amministrare separatamente.

Non è il massimo cercare di assediare un castello con dei contadini armati di forcone, anche avendo a disposizione macchine da assedio.

LA MUCCA PAZZA

In Lords of the Realm II si hanno a disposizione tre possibilità di scelta per utilizzare i propri campi: occorre sempre tener presente che lo scopo fondamentale è sfamare la popolazione, e un eventuale surplus può essere rivenduto ai mercanti che periodicamente visitano i villaggi.

ALLEVAMENTO: l'allevamento bovino produce latticini (il cibo più velocemente disponibile) e carne: attenzione però alla malattia della mucca pazza, che è stata con prontezza inserita nel gioco tra le disgrazie naturali!!

COLTIVAZIONE: comprando grano da un mercante e seminandolo in inverno, in autunno si potrà avere a disposizione un ricco raccolto, sempre che il tempo durante l'anno si mantenga buono! Il grano è un investimento a lungo termine, ma può fruttare moltissimo.

CAMPI A RIPOSO: l'opzione di lasciare a riposo per una o più stagioni un campo è importante solo se si gioca in modalità avanzata, ovvero rendendo necessaria la rotazione delle colture. Altrimenti, è meglio cercare di rendere produttivo il terreno il più velocemente possibile.

L'aspetto del paesaggio cambia al succedersi delle stagioni: in primavera tutto è verde, ma in inverno i campi sono spogli e brulli.

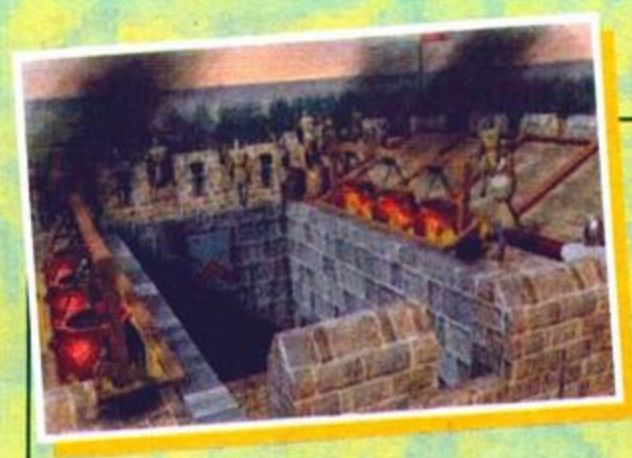
ASSEDI E CAMPI DI BATTAGLIA

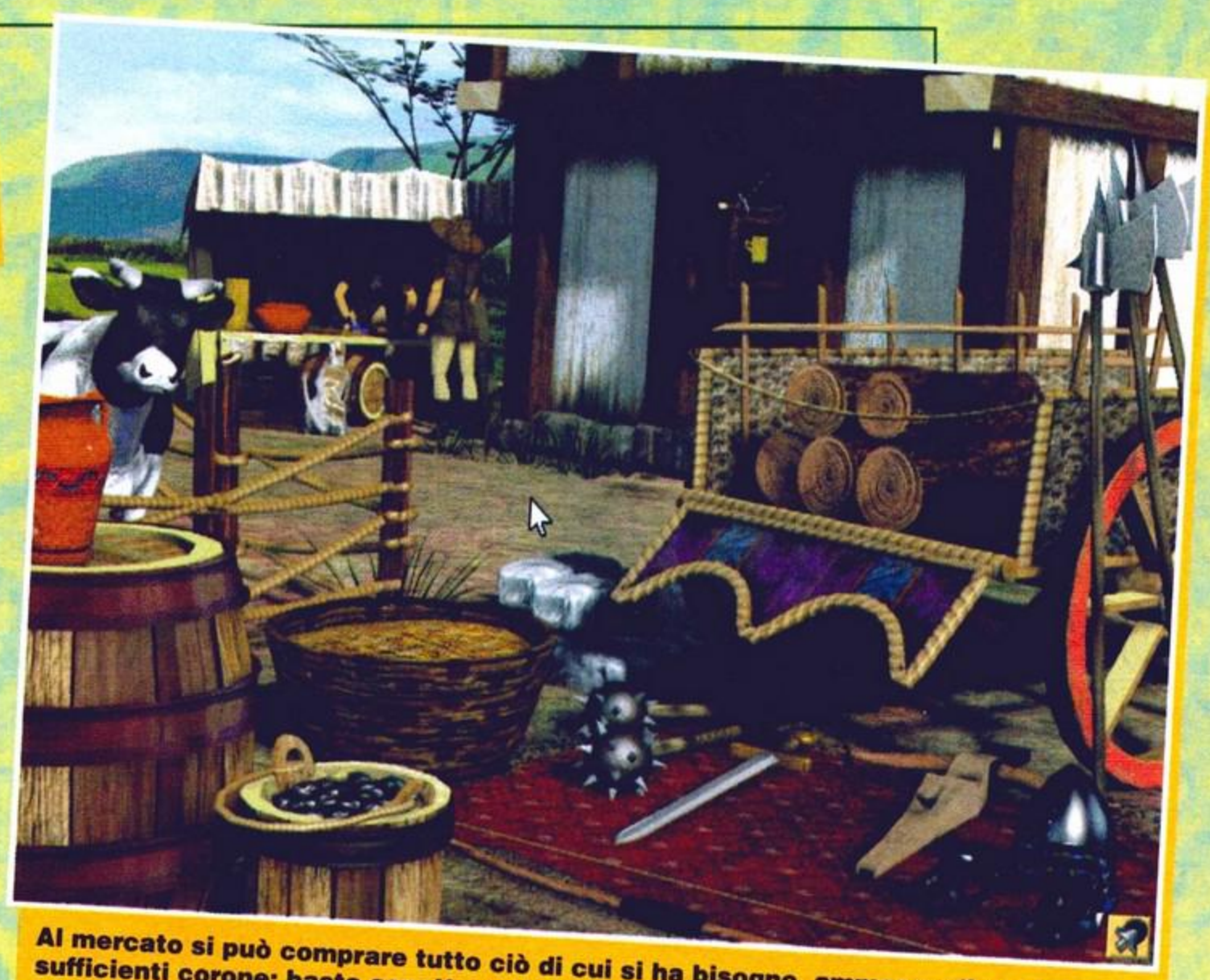
Una volta che ci sarà possibile costituire un esercito, ovvero una volta che avremo un numero sufficiente di uomini, armi e denaro per pagare eventuali mercenari, potremo assaltare contee neutrali, assediare i castelli dei nostri avversari e mettere a ferro e fuoco i loro campi e le loro industrie. Al contrario della gestione economica precedentemente descritta, che si svolge a turni (in stile Civilization) della durata di una stagione ciascuno, i combattimenti sono risolti con un sistema in tempo reale, su mappe che riproducono il campo di battaglia su scala più ingrandita. La grafica dei combattimenti è decisamente buona,
e il sistema di controllo delle truppe, anche se piuttosto semplificato, consente di sviluppare tattiche originali che permettono (entro certi limiti) di riuscire a prevalere anche se ci si ritrova in inferiorità numerica. Fondamentale comunque l'apporto degli arcieri e dei balestrieri per fare da supporto alle altre unità da combattimento corpo a corpo (spadaccini, mazzieri, cavalieri e contadini). Negli assedi, decisamente più impegnativi, dopo qualche turno di preparazione per la costruzione di macchine come catapulte, torri e arieti, sarà necessario penetrare nel castello e conquistare la bandiera avversaria per poter vincere lo scontro. I combattimenti, comunque, possono anche essere lasciati calcolare dal computer: in questi casi, prevarrà quasi sempre il gruppo più numeroso, dato che non sarà possibile scegliere le tattiche da applicare.

Si può scegliere di costruire il proprio castello tra 5 diversi tipi: la qualità costa, ma gli edifici più grandi sono ovviamente più facilmente difendibili.

IL RE DEGLI STRATEGICI MEDIEVALI

Ci sarebbe da dire ancora molto su questo programma, davvero molto completo e ben realizzato, ma lo spazio è poco, e preferisco concludere con un commento. Lords II, nonostante tutti i suoi pregi, rimane comunque un gioco un po' freddino, che non riesce a coinvolgere appieno. La miscela di azione e di riflessione realizzata con i combattimenti in tempo reale e la gestione della parte economica non mi sembra del tutto indovinata: probabilmente,





Al mercato si può comprare tutto ciò di cui si ha bisogno, ammesso di avere sufficienti corone: basta aspettare che passi il carro del mercante nella propria città.

I PRETENDENTI AL TRONO

Ma volete veramente che uno di questi individui vi preceda nella corsa al trono? Per aiutarvi a conoscere meglio il vostro nemico, eccone una breve carta d'identità.

IL CAVALIERE: si tratta del classico bullo tutto muscoli e niente cervello. Ha grandi mire espansionistiche, e la sua unica strategia è quella di costituire il più velocemente possibile forti eserciti e di invadere le contee vicine. Tiene sotto una morsa i suoi sudditi, rendendone facile l'emigrazione verso paesi vicini a causa dell'oppressione.

IL BARONE: più riflessivo del cavaliere, non è comunque da sottovalutare: esperto nelle arti diplomatiche (durante il gioco è possibile anche stringere alleanze, mandare complimenti o perfino insultare i propri avversari!), si garantirà un solido retroterra prima di cominciare le sue conquiste.

IL VESCOVO: sempre pronto all'arroganza quando se la passa bene, ve lo ritroverete piagnucolante e sottomesso quando ha paura della vostra superiorità. Non abbiate timore dei suoi anatemi, e svelate la sua ipocrisia radendo al suolo il suo castello.

LA CONTESSA: regina delle ammaliatrici, è la più subdola e doppiogiochista di tutti. Non c'è da fidarsi quando vi propone un'alleanza, in quanto alla prima occasione vi volterà le spalle per perseguire i suoi scopi. E' guidata dalla sete di potere e non guarda in faccia a nessuno: se può farvi del male, lo farà senza scrupoli.

chi apprezza una parte strategica così approfondita avrebbe preferito poter controllare le truppe in combattimento con un sistema a turni che permettesse un maggiore studio, mentre chi è appassionato della frenetica azione in tempo reale resterà probabilmente annoiato dalla lunga sezione economica. Per altro, Lords II si propone come un gioco molto interessante, e se siete appassionati degli strategici riflessivi e del medioevo in generale, non lasciatevelo scappare: raramente trovereste di meglio in quanto a completezza, precisione, realizzazione grafica e sonora, il tutto completato da un ottimo manuale molto preciso e completo, accessibile anche in video durante il gioco.

Paolo Forni

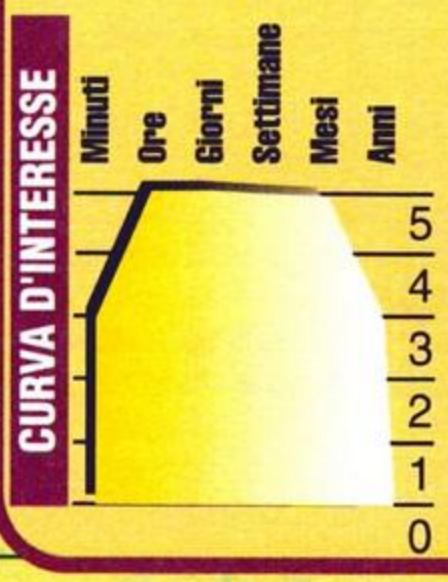
Lords of the Realm

Genere: Strategico
Casa: Sierra
Sviluppatore: Impressions

PC CD-ROM

Consigliati un Pentium 75 e un CD-ROM 4x. Lords II gira sia sotto DOS che sotto Windows 95 senza problemi, occupando un minimo di 34 MB sul disco rigido. Per il gioco multigiocatore sono richiesti WIN95 e un modem.

K VOTO 880



PC CD-ROM

GRANDIOSO

COMMAND & CONQUER RED ALERT

Che cosa sarebbe successo se Hitler fosse stato eliminato nel 1924? Se, davanti a milioni di morti, nel 1946, uno scienziato avesse deciso di cambiare il passato e, di conseguenza, il presente e il futuro dell'umanità?

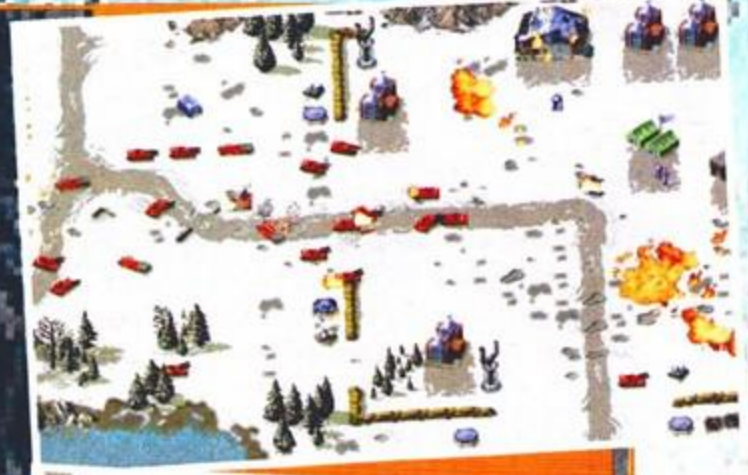
Sono queste le domande a cui si cerca di rispondere in Red Alert, l'attesissimo seguito di Command & Conquer, uno dei titoli più venduti nella storia dei videogiochi. Come ci si può aspettare, il punto di vista non è propriamente serioso e di attenta ricostruzione storica, ma non è proprio questo che tutti ci attendevamo? Partendo dal pretesto sopra menzionato, la Westwood ci sforna 2 CD pieni zeppi di avventura, scoppi, spari, missioni segrete, comunisti mangia-bambini, bombardamenti, carri armati, raffinerie, passi di montagna innevati e chi più ne ha più ne metta. Il tutto per coinvolgerci in un gioco che forse non ha un concetto nuovissimo, ma che mantiene freschezza, vitalità e interesse grazie alla grande cura con la quale è stato realizzato dagli indiscussi leaders del genere. Di C&C questo rimangono il concetto del gioco (strategico in tempo reale) e la struttura a missioni successive, fino a raggiungere la vittoria finale. Ma non voglio parlare ancora di Command&Conquer, gioco di cui si è detto e scritto tantissimo, per cui l'analisi di Red Alert che seguirà non farà più riferimenti al prestigioso predecessore, in modo da dare la possibilità anche a chi non lo conosce di avere un'idea il più possibile chiara del gioco e delle sue caratteristiche.

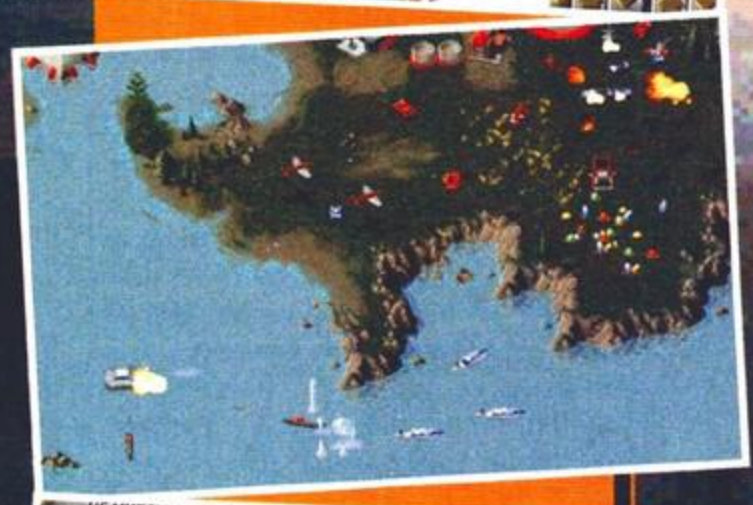
IL QUADRO STORICO

Senza Hitler e la Seconda Guerra Mondiale, il mondo si è diviso in due schieramenti contrapposti: gli Alleati (Europa e Stati Uniti,) e l'Unione Sovietica. Stalin, capo supremo dei Sovietici, vuole coronare il suo sogno di conquista con il dominio assoluto dell'Europa, difesa strenuamente dalle forze alleate. All'inizio del gioco, l'Europa è divisa in due: a occidente, gli Alleati; a oriente, i Sovietici. Il conflitto tra democrazia e tirannia è però solo un pretesto per animare le scenette filmate tra uno scenario e l'altro, durante le quali dei bravi caratteristi interpretano i comandanti delle due fazioni mentre forniscono le istruzioni per la missione. Ovviamente è possibile giocare la campagna militare sia come comandante degli Alleati che come comandante sovietico: nel primo caso, faremo la conoscenza con il Generale Von Esling, dall'impossibile accento teutonico, con l'aiutante Stavros e con la grintosa Tanya Adams; altrimenti, ci ritroveremo davanti il Compagno Stalin e i suoi "scagnozzi", ovvero il trio Gradenko, Kulkov e Nadia. A questi briefing si alternano scene animate che illustrano l'azione da intraprendere o, al termine della missione, il risultato dei nostri sforzi. La qualità grafica di questi intermezzi, per altro, non è ottima, e contrasta un po' con gli splendidi scenari del gioco vero e proprio: in particolare, i filmati risultano un po' sgranati.

CIAK...AZIONE!

Una volta assegnata la missione, è tempo di passare all'azione: è possibile





Le situazioni tattiche possono essere molto diverse tra loro: attacchi, ritirate precipitose e combattimenti all'ultimo sangue...

comunque rivedere i filmati durante la missione e avere anche delle istruzioni scritte che riassumono i nostri compiti. Inoltre, ogni tanto sullo schermo appare una scritta che ricorda il compito primario da portare a termine. Una splendida mappa in alta risoluzione è quanto appare all'inizio di ogni scenario, anche se inizialmente essa è quasi completamente mascherata dall'oscurità: è necessario sguinzagliare le proprie unità militari per lo schermo per poter scoprire quello che si nasconde nel buio. I particolari sono molto piccoli (in particolare gli omini sono lillipuziani), ma realizzati talmente bene che fanno restare a bocca aperta. Generalmente, all'inizio si hanno a disposizione poche unità, per lo più di scarse capacità offensive, e durante lo scenario, costruendo o conquistando edifici e installazioni, si guadagna la capacità di produrre nuovi mezzi militari, nuovi tipi di soldati e strutture più efficienti. Il gioco è in tempo reale, per cui occorre essere in grado di coordinare nel modo migliore le proprie attività, perché i nostri avversari non stanno con le mani in mano! Presto, però, anche il giocatore meno esperto sarà capace di trovare il metodo più adatto di dare gli ordini alle proprie truppe. La varietà di installazioni e unità è notevole: 21 tipi diversi di strutture per gli Alleati e altrettanti per i Sovietici, con abbondanza di scelta e varietà di funzione tra centrali energetiche, raffinerie minerarie, caserme e costruzioni più specifiche come postazioni difensive, centri tecnologici e torri di lancio per i missili. A tutto questo si aggiungono 23 tipi di unità militari per gli Alleati e 22 per i Sovietici (qualche nome: MiG, sottomarini, elicotteri Apache, razzi V2, ecc.). C'è solo l'imbarazzo della scelta per ridurre in polpette gli avversari, sempre che non siano loro a farci fuori per primi! (Magari con una bella bomba atomica!)

E' TEMPO DI DISTRUZIONE!

Veniamo ora al vero e proprio meccanismo di gioco: selezionando le unità singolarmente o a gruppi, è possibile conferire loro degli ordini, i quali dipendono dalla specifica funzione dell'unità stessa. La maggior parte delle unità è in grado solo di attaccare i nemici con l'arma a disposizione (fucile o lanciarazzi per la fanteria, cannoni per i carri armati, mitragliatrici o bombe per gli aerei, ecc.), ma non mancano i genieri per conquistare le strutture nemiche, le spie per carpire preziosi segreti, o i cani addestrati ad attaccare il nemico. A seconda della particolare missione, sono disponibili alcune, tutte o addirittura solo una di queste unità per ottenere gli scopi desiderati dai nostri superiori. A volte, ci verrà affidato il controllo di speciali personaggi per missioni molto particolari e divertenti: una menzione particolare merita la figura di Tanya Adams, una "commandina" tutta pepe, armata di una letale coppia di Colt 45 e di esplosivi al plastico, deliziosi per fare saltare in aria le postazioni sovietiche; basta non lasciare che cada nelle mani del nemico per avere a disposizione una macchina da guerra con pochi rivali. E come non parlare di una certa spia inglese in smoking, che ricorda tanto il protagonista di innumerevoli film d'azione? (Vi do un indizio: le iniziali sono J. B.). E' con tocchi di classe come questi (avete lasciato inattivo un soldato un po' troppo a lungo? Si metterà a fare qualche flessione, così per mantenersi in esercizio!), e con l'assoluta validità di una struttura di gioco ben consolidata, che Red Alert acquista lo status di grande gioco.

Le scene di intermezzo sono varie e aggiungono il giusto tocco d'atmosfera.

Con questo nuovo episodio dovremo imparare anche ad utilizzare le unità navali

ALLARME ROSSO

Il termine "noioso" non è certo applicabile a questo programma, grazie alla grande variabilità di situazioni e al coinvolgimento assoluto che si prova anche solo dopo pochi minuti di gioco. Le mappe sono molto varie, sia come aspetto e colori che come effetti sulla strategia di combattimento; la risoluzione della missione stimola spesso a cercare trucchi o particolari nascosti, in modo da studiare vie alternative agli attacchi frontali, spesso origine di incredibili

disfatte . L'interfaccia poi è ottima: una volta imparati i comandi, ci si rende conto che è facilissimo giocare. Tutte le opzioni sono infatti subito disponibili a un click del mouse. Molto comode sono anche le "funzioni avanzate" via tastiera, che permettono di selezionare gruppi di unità e di richiamarli velocemente, di centrare rapidamente punti strategici della mappa e, ultimo ma non meno divertente, di ordinare ai veicoli di tirare sotto i cingoli gli omini dell'avversario (con tanto di rumore di pomodoro marcio spiaccicato!).

POSSO GIOCARE ANCH'IO?

I programmatori della Westwood hanno voluto corredare il programma di un completo set di opzioni multigiocatore; è possibile infatti sfidare gli amici in tutti i modi possibili: via Internet, su reti locali, collegando due computer con cavo seriale o via modem. Nel gioco a più persone è accessibile tutta una serie di opzioni per decidere i parametri di vittoria, le unità disponibili, le mappe da usare e via dicendo. E' possibile anche accedere via Internet a una chat-line su Red Alert.

VOCI & MUSICA

Anche qui la Westwood non ha deluso, corredando il programma di una ventina di originali pezzi musicali (solo due sono però accessibili fin da subito: occorre procedere nella campagna per ottenere il diritto di ascoltarli tutti) e di una serie di "vocine" che vengono attivate quando si selezionano le diverse unità (proprietà ormai classica in questo genere di giochi), oltre ovviamente a una serie di spari e scoppi assortiti. E' veramente uno spasso ascoltare il buffo accento delle unità sovietiche, o la risata di Tanya quando le viene ordinato di puntare le sue Colt su un nemico. Le musiche sono piacevoli e variano dal marziale all'hard rock. Anche in questo Red Alert si rivela un grande gioco, non originale nel concetto ma molto appassionante nello sviluppo delle missioni. Facile prevedere che tutti coloro che hanno apprezzato il suo capostipite correranno a comprarlo.

Paolo Forni

COMMAND & CONQUER RED ALERT

Genere: Strategico real-time
Casa: Virgin
Sviluppatore: Westwood

PC CD-ROM

Red Alert gira sotto DOS o WIN95, ma WIN95 è consigliato; richiede un Pentium, 16 MB di RAM, SVGA, CD-ROM 2x, una scheda audio compatibile con Bill Gates e un modem da 14.4 per il gioco via Internet: anche se sulla scatola trovate scritto che sotto DOS basta un 486-66.

K VOTO 945

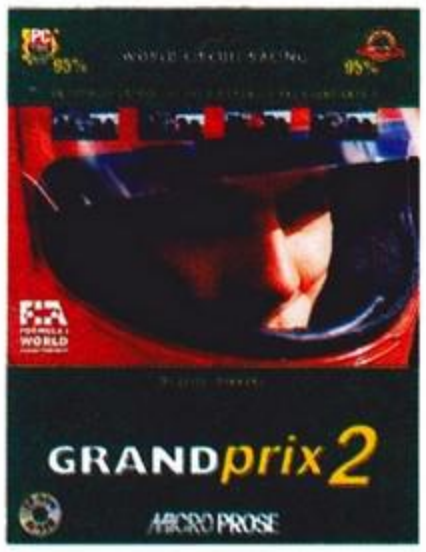
G
A
QI
FK

La grafica in alta risoluzioneè davvero splendida. Ricordatevi però che è utilizzabile solo in Windows '95

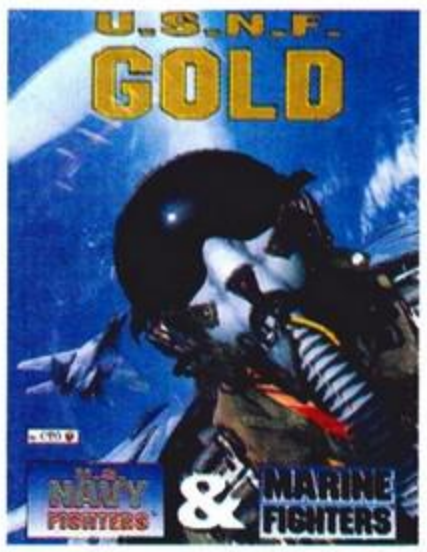
ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE (06) 78344417

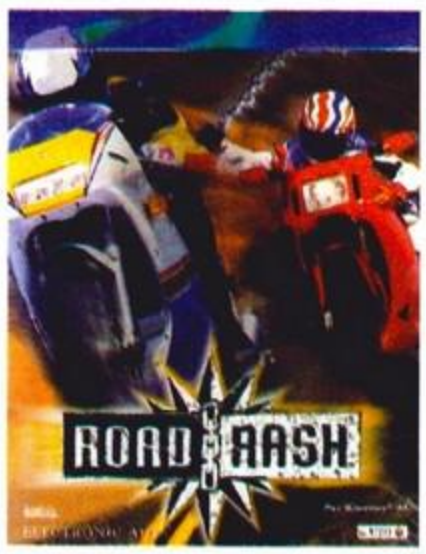
L. 109.000



L. 89.000

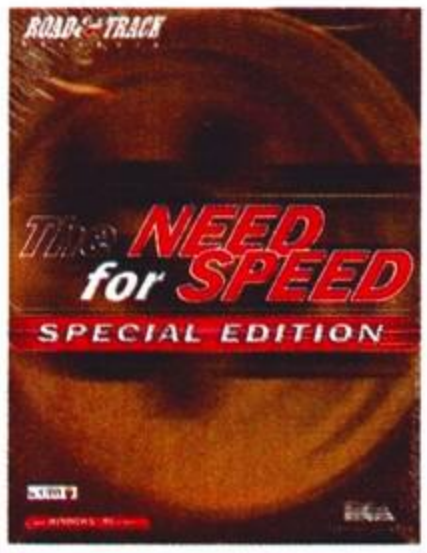


L. 99.900



L. 99.900

L. 85.900

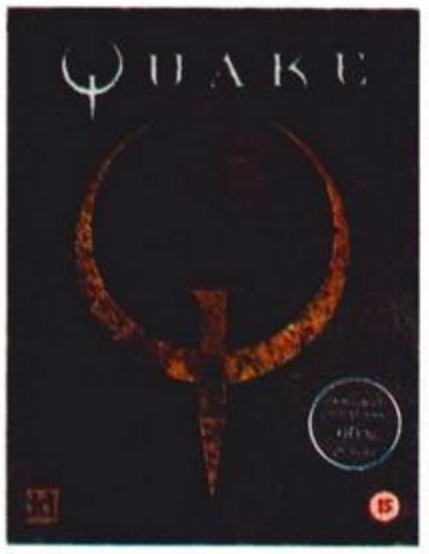


L. 89.000

L. 105.900

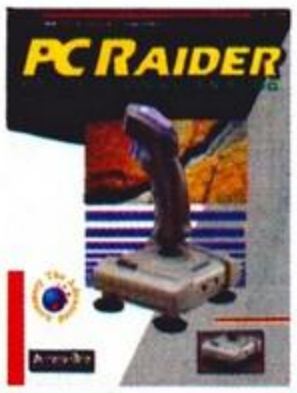
L. 105.900

L. 89.000



L. 89.000

A.T.F.	109.000	EURO '96	85.000	NEED FOR SPEED S.E.	89.000	SYNDICATE WARS	105.900	URBAN RUNNER	TELEF.
AFTERLIFE	95.000	F1 GRAND PRIX 2	89.000	OLIMPIC GAMES	85.000	SONIC CD	89.000	VIRTUA COP	89.000
ALIEN TRILOGY	89.000	F 22-LIGHTING	112.000	OUTDOORS BASS 96 T.	99.900	STORM	119.000	VIRTUA FIGHTER	89.000
BAKU BAKU	85.000	FIFA '96	89.900	PGA EUROP. T.	99.900	TEAM F1	99.000	VIRTUAL CHESS	105.900
BED LAM	89.000	FIFA '97	79.000	PRO PINBALL	99.000	TIME COMMANDO	89.000	WAR CRAFT 2	89.000
BUG	89.000	GENEWARS	99.900	QUAKE	89.000	TIME GATE	TELEF.	WING COMMANDER 4	99.900
CAESAR II	89.000	GRAND PRIX II	89.000	RED LAT	89.000	TOMB RAIDER	89.000		
DAYTONA USA	89.000	LONGBOW	109.000	ROAD RASH	99.900	TOON STRUK	89.000		
DESTRUCT. DERBY 2	89.000	MADDEN '97	89.000	SCREAMER 2	85.000	TOSHINDEN	79.000		
ERASER	89.000	NBA LIVE	99.900	SEGA RALLY	89.000	U.S.N.F. GOLD	99.900		

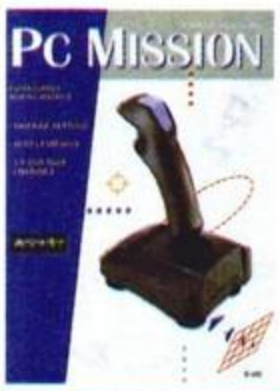


L. 39.900

L. 159.000

L. 39.900

L. 45.000



L. 26.000

L. 123.900

VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

VASTO ASSORTIMENTO CONSOLLE, GIOCHI E ACCESSORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

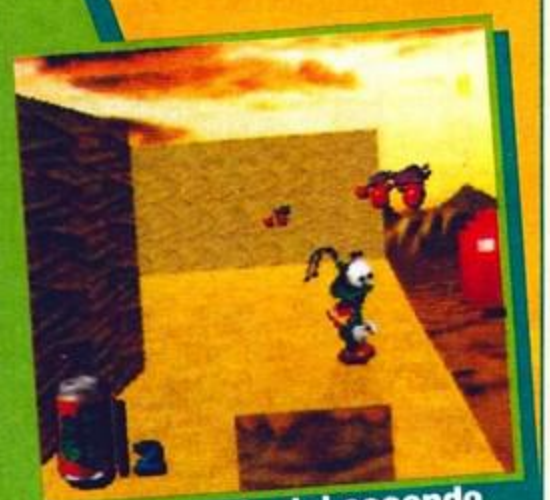
PLATFORM

PROVE SU SCHERMO

PC CD-ROM

BUG!

Grazie alla Sega, per la prima volta da quando giocate con un PC, sarete felici di avere un Bug in memoria. (Ha, ha, ha!)



Uno scorcio del secondo mondo: Reptilia

La Sega è da sempre una delle più grandi industrie produttrici di videogiochi da bar e per console (di cui è anche produttrice hardware con il Saturn). Da qualche tempo, però, la Sega ha incominciato a seguire con attenzione anche il mondo dei PC, e ha iniziato a convertire alcuni dei suoi titoli di maggiore successo anche su computer. Bug! è stato uno dei primi titoli che hanno visto la luce sul neonato Saturn, circa un anno fa. Ora è pronto per approdare sul Pentium di casa vostra, in una inedita versione per Windows 95.

LA MOSCA AL NASO

Avete mai pensato a come potrebbe essere abitare in un giardino se doveste fare la vita dell'insetto? Bug! forse non vi darà le risposte necessarie a questa domanda, però vi farà sicuramente divertire.

Il protagonista di Bug!, infatti, è un simpaticissimo insettone verde dagli occhi tondi, con tanto di piccole antenne sulla testa; praticamente incarna a meraviglia l'identikit del perfetto marziano. La vita felice del povero Bug è stata funestata dall'intrusione di una perfida vedova nera che, dopo aver invaso il suo angolo di giardino, ha rapito la sua amata 'insettina' per chissà quali loschi motivi. Naturalmente toccherà a voi cercare di riportarla a casa, e per farlo dovrete affrontare una interminabile serie di livelli pieni zeppi di nemici che non chiedono altro se non di ridurvi ad una chiazza verdognola sul selciato. La trama del gioco, quindi, è molto semplice; è non è altro che un banale pretesto per avvicinarvi ad un platform game dalle grandi potenzialità, ricco di inventiva e di sfida, come pochi se ne vedono su PC (per trovare un titolo paragonabile bisogna risalire fino a Rayman).

SALTARE COME UN GRILLO

Alla guida di Bug! dovrete percorrere numerosi livelli, per avvicinarvi alla grande ragnatela della vedova nera. Lungo il tragitto dovrete battervi con tanti nemici diversi, e al termine di alcune sezioni dovrete anche affrontare dei boss particolarmente cattivi e agguerriti. A vostra disposizione per difendervi, almeno inizialmente, non avrete che la capacità di saltare in testa ai vostri avversari; in seguito potrete guadagnare alcune abilità speciali che vi permetteranno di colpire un nemico anche a distanza. Per raccogliere questi bonus speciali che vi consentano il potenziamento dovrete raccogliere il maggior numero di monete presenti in ogni livello, andando anche a scovare quelle nascoste nelle numerose sezioni segrete presenti in ogni scenario. Saltuariamente troverete dei cancelli chiusi a chiave che dovranno essere aperti servendosi di un comando a distanza, ma non incontrerete molti altri enigmi giocando a Bug!: un platform di quelli classici basati principalmente sull'azione e l'esplorazione. I livelli sono realizzati in grafica poligonale in 3D, ma senza rotazioni libere o cambi spettacolari di inquadratura (alla Tomb Raider) ; semplicemente le piattaforme che costituiscono ogni stage si sviluppano oltre che in altezza e in larghezza anche in profondità, dando modo di cogliere la prospettiva direttamente dallo schermo. La telecamera ideale che riprende l'azione resta sempre centrata sul vostro protagonista, ed esegue zoomate in avvicinamento o in allontanamento a seconda di dove vi muovete per darvi sempre la migliore vista possibile. Il risultato è molto buono, e consente di guadagnare una dimensione in più di gioco, anche se le caratteristiche di Bug sono quelle tipiche del platform classico bidimensionale.

Pronti a spiccare il volo verso il prossimo livello

Abbiamo appena fatto una strage di nemici... ma c'è ancora una cattivissima ape

Saltando sui funghetti potrete spingervi molto in alto

Un grillo agguerrito difende una ricca serie di bonus

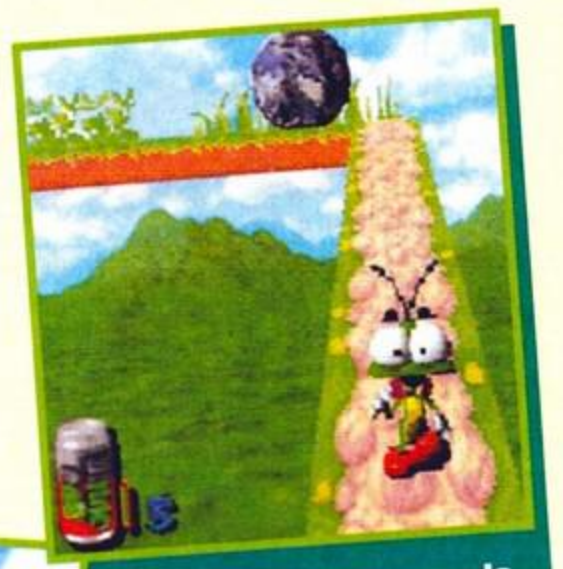
Basta fermarsi un attimo sotto un palo, che subito ti fanno delle proposte, che scandalo!

I GRILLI PER LA TESTA

La giocabilità di Bug! è ottima, con una buona risposta ai comandi e un'immediatezza di gioco invidiabile. Anche la longevità del titolo Sega è ottima, con ben sei mondi diversi a disposizione da esplorare, ciascuno composto da numerosi livelli di dimensioni ciclopiche. A fronte di questi pregi, però, sorgono dei problemi, alcuni legati alla struttura di gioco, altri alla tecnica di programmazione. I primi riguardano la struttura a piattaforme del gioco e la necessità di esplorare i livelli: la ricerca di zone nascoste e bonus segreti è uno degli aspetti più divertenti di Bug!, ma la disposizione nello spazio delle piattaforme vi porterà più di una volta a cadere, provocando la morte immediata del vostro personaggio. Se vi capita poco prima di giungere alla fine di un livello lungo e difficile, l'esperienza potrebbe risultare particolarmente frustrante. E qui nasce il secondo problema: le zone dove salvare la propria posizione sono molto limitate, il che significa che quando perdete una vita dovrete ripetere da capo tutto il livello, che per l'occasione troverete ripopolato per intero di nemici. Questa combinazione (fatale) rende Bug! un gioco molto duro da affrontare, non tanto per le difficoltà insormontabili di una particolare sezione, quanto per lo strazio di doversi rifare lunghe ed estenuanti sezioni di gioco tutte le volte che si perde una vita. Tecnicamente Bug! è un titolo prodotto con cura, con una buona grafica poligonale per gli scenari, un aspetto fumettoso molto simpatico, con tutti i personaggi renderizzati con cura e delle musiche favolose (davvero bellissime) che accompagnano l'azione. Purtroppo quello che non funziona al meglio sono le animazioni, spesso troppo rallentate dalla profondità degli scenari o dai troppi elementi animati presenti sul video; cosa che si traduce inevitabilmente in un fastidioso scadimento delle prestazioni. Per fortuna è possibile giocare Bug! in una finestra di Windows 95, ridimensionando a piacere le dimensioni per ottenere maggiore fluidità di movimento; ma sui Pentium dei giorni nostri ci si poteva aspettare anche di più.

Bug! quindi è un gioco divertente, realizzato discretamente e in grado di garantire lunghe ore di sfida appassionante. È dedicato soprattutto agli amanti dei platform impegnativi e ai possessori di computer particolarmente vitaminizzati.

Antonio Perna



Che carino quel sasso la in alto; speriamo che non cada!

Per eliminare i grilli dovete colpirli con un salto doppio

I NEMICI CHE SI ANNIDANO IN GIARDINO

API: si trovano spesso riunite in squadroni volanti che attaccano in picchiata; decisamente letali.

GRILLI: sono resistenti e capaci di saltare molto in alto; occorre calcolare bene i tempi per eliminarli con un doppio salto.

STERCORARI: un mito! Questi scarafaggi raccolgono delle palle di mer...ehm, di escrementi, e ve le tirano dietro.

FORMICHE GUERRIERE: organizzate come un esercito vi possono anche attaccare dall'aria con speciali truppe paracadutate.

SCORPIONI: pinze e pungiglione da evitare li rendono praticamente inavvicinabili; non è facile eliminarli senza subire danni.

SERPENTI A SONAGLI: non fatevi ipnotizzare dalla loro coda, il vero pericolo sono i denti.

RANE: data la lunghezza della loro lingua sono avversarie pericolose anche a distanza.

ZANZARE: volano rapidamente e pungono con assiduità; una seccatura spaventosa, come quelle vere, del resto.

BUG!

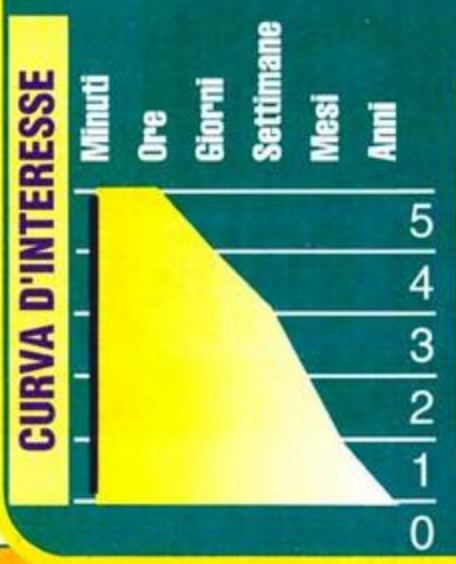
Genere: Platform
Casa: SegaPC
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Bug! richiede come minimo un Pentium 75 con 8 MB di RAM, un CD-ROM a doppia velocità e Windows 95. Per non dover giocare con la finestra di dimensioni più piccole conviene disporre di un Pentium 133 con 16 MB RAM. Supporta sia il joystick che il gamepad.

K VOTO 840

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

PROVE SU SCHERMO

PLATFORM ISOMETRICO

FIRO & KLAWD

PC CD-ROM

Cosa mi dite se vi propongo un gioco che vi fa andare in giro a sparare a tutto ciò che si muove? Come? A Doom ci avete già giocato?...

Il paragone con Doom è decisamente fuori luogo, anche se lo svolgimento del gioco nella sua sostanza non è che sia molto differente... La trama di Firo & Klawd è molto semplice: vi trovate ad indossare i panni di due buffi animaletti, per la precisione un gorilla e un gatto, il primo poliziotto del NYPD, il secondo un mezzo delinquentello nullafacente che grazie ad una serie di circostanze diciamo così... sfortunate è venuto a conoscenza del primo. La sfortuna ha voluto che il nostro amico Klawd abbia "trovato" dei soldi falsi e li abbia spesi in uno di quei simpatici empori new-yorkesi dove ti vendono dalla canna dei bussolotti al bazooka senza batter ciglio. Il caso ha voluto che anche Firo si recasse quel giorno all'emporio per acquistare un nuovo fucile mitragliatore e si beccasse come resto i soldi di Klawd. A questo punto siccome Firo è notoriamente un gentiluomo ed è sempre pronto a chiudere un occhio per i reati minori, ha simpaticamente ammanettato ed appeso il nostro amico Klawd ad un appendiabiti della centrale. Ed è così che lo sfortunato Klawd viene reclutato da Firo e sbattuto nella mischia a dare la caccia alla banda di sanguinari falsari. Anche se piuttosto semplice nella sua sostanza, Firo & Klawd è anche abbastanza insolito in quanto il vostro compito di poliziotti sarà quello di girare New York per ogni dove sparando qua e là a tutto e tutti; infatti girando per le strade non avrete che nemici, tanto che anche gli ultranovantenni vi spareranno contro... incoraggiante vero? Firo & Klawd quindi si traduce in una specie di platform isometrico, dove senza particolari compiti o enigmi da risolvere dovrete giungere alla fine di ogni livello uccidendo chiunque vi si pari davanti. Come vi dicevo i personaggi di questo game sono due e durante lo svolgimento del gioco stesso avrete la possibilità con la semplice pressione di un tasto di selezionare quale dei due "pilotare", potendo sempre contare sul valido supporto del compagno guidato dal computer. A rendere più dura la vostra missione ci penseranno degli ostacoli seminati qua e là nei percorsi, che a secondo del livello e dell'ambientazione in cui sarete potranno essere per esempio delle mine antiuomo o un traffico spaventoso di automezzi che non vi permetterà di mettere un dito oltre il marciapiede; pena l'arrotamento selvaggio sotto qualche gentilissimo autotreno. Come è facilmente intuibile Firo & Klawd richiede più che altro una certa destrezza e prontezza di riflessi, utili a scansare le centinaia di persone che hanno deciso di usarvi come bersaglio semovente. Il primo impatto con Firo & Klawd è sicuramente positivo: infatti i ritmi serrati e la grafica piuttosto curata, accompagnati alle ottime ambientazioni, fanno sì che colpisca subito positivamente, invogliando ad essere giocato. Passati però i primi 15 minuti dove tutto sembra carino e divertente, comincia ad uscire allo scoperto il difetto più importante di questo gioco: la ripetitività. Infatti pur cambiando le ambientazioni e l'aspetto dei vostri avversari il gioco

In effetti Central Park è proprio mal frequentato come nei film!

Comincia qui la nostra avventura, fuori dalla centrale di polizia.

Eccoci in auto mentre ci dirigiamo a Central Park.

Pensate che sia facile sparare con questo cannone sul ghiaccio senza scivolare?

Giuro che anche se ho sparato con Chernobyl io non c'entro niente!!

Non si mette molto bene per noi...

sostanzialmente resta lo stesso, rivelandosi piuttosto noioso; riducendovi così a sparare furiosamente a destra e a manca ad avversari che dimostrano il quoziente intellettivo di un macaco con la meningite. Questi ultimi infatti vagano senza meta per le schermate sparando qua e là, oppure stanno assolutamente immobili sparando a ripetizione, formando così un ostacolo tipo quello che veniva offerto in Quake da quei muri che sparavano freccette. Firo & Klawd comunque non è così male, ha anche delle carte a proprio favore da giocare. Per esempio, i numerosi livelli che lo compongono sono ben realizzati sia graficamente che strutturalmente, ed hanno a volte delle trovate divertenti, come l'ambientazione nella pista di hockey sul ghiaccio che fa scivolare miseramente i due protagonisti. Una particolare nota di merito va poi alle animazioni full-screen che ci sono all'inizio di ogni livello, dove ci vengono mostrati i nostri eroi che si preparano alla nuova missione; li vedremo così mentre in auto si accingono a partire verso Central Park oppure mentre stoicamente entrano a far piazza pulita in uno dei locali più malfamati di New York. Particolarmente bella e lunga poi è la presentazione che ci introduce al gioco dove viene descritta la simpatica avventura che ha fatto incontrare i nostri eroi.

Il cattivo di turno si è appena beccato un bel cartone sul grugno!

LA TECNICA, L'HARDWARE, MIO ZIO, BIBI' E BOBO'...

Come vi dicevo poco sopra Firo & Klawd può essere interpretato come una specie di platform, con la differenza che invece di avere i movimenti limitati a sinistra, a destra, su e giù (alla Mario Bros per intenderci) ci si può muovere in tutte le direzioni, con l'inquadratura che invece di essere frontale e piatta è isometrica (alla Crusader per intenderci). Insomma, guardatevi le foto invece di farmi annodare nelle parole e negli esempi. Lo scrolling dello schermo è estremamente fluido, anche se in questo caso il mio giudizio non è molto attendibile perché ho testato il gioco su di un P166 equipaggiato con una scheda grafica da urlo (finalmente ce l'ho fatta e per un bel po' di tempo spero di non dover più scrivere lettere minatorie alle software house perché i giochi scattano); bisognerebbe quindi provarlo su di una macchina più lenta anche se credo che per far girare bene Firo & Klawd sia sufficiente un buon 486 con 8 Mb di RAM. Vi consiglio poi un CD-ROM minimo a quadrupla velocità per poter assistere alle divertenti animazioni senza vederle scattare e per non dover attendere troppo per il caricamento dei vari livelli. Devo inoltre aggiungere che trovo un vero peccato il fatto che manchi la possibilità di alzare la risoluzione del gioco. I personaggi e le ambientazioni sono ottimamente curate nei dettagli e si fanno apprezzare anche in bassa risoluzione; sarebbero stati quindi eccellenti ad una risoluzione più alta.
Le musiche e gli effetti sonori che accompagnano le animazioni e il gioco sono ben realizzati e fanno da gradevole cornice.
L'installazione del gioco è semplice e vi permette di scegliere se installare sul vostro martoriato hard disk 2, 3 o 75 Mb (nientemeno!!!); se avete un buon lettore di CD-ROM vi consiglio l'installazione minima: credo infatti che sia meglio sacrificare qualche secondo di attesa durante i caricamenti che bruciare prezioso spazio nell'hard disk. L'installazione avviene in DOS, anche se il gioco gira tranquillamente anche sotto Windows. Per il controllo dei personaggi in questo caso la tastiera non è il massimo, in quanto risulta piuttosto difficile controllare la precisione dei movimenti; penso che con un buon joypad vada decisamente meglio.

Alessandro Peretti

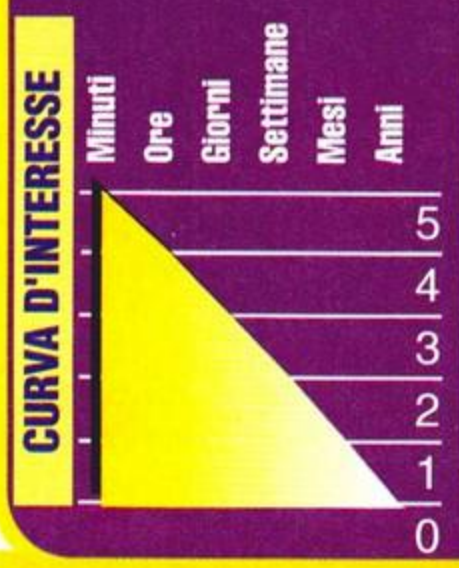
Abbiamo appena ripulito un malfamatissimo bar. Ora un bel chinotto corretto tamarindo non me lo leva nessuno!!!

FIRO & KLAWD

Genere: Platform isometrico
Casa: BMG Interactive
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per sparacchiare in ogni dove con i vostri fidi animaletti vi basta un 486 dx2 66 con 8 Mb di RAM e 2,3 Mb sull'hard disk. Consigliato un CD-ROM almeno 4x e un buon joypad



PC CD-ROM

SPARATUTTO ISOMETRICO 3D

PROVE SU SCHERMO

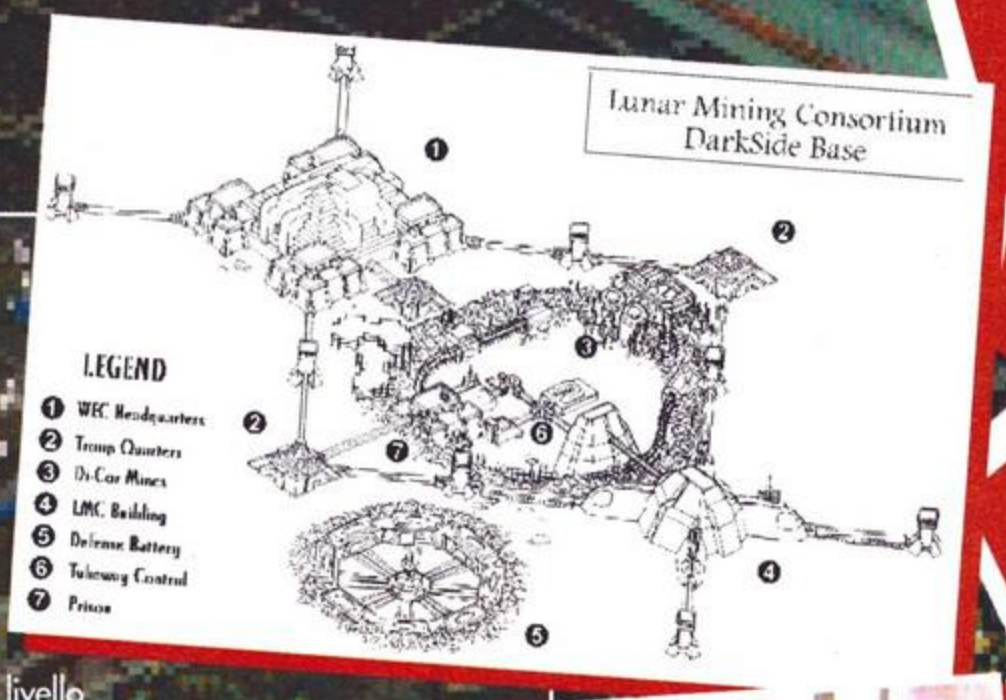
CRUSADER NO REGRET

Torna il Silenziatore più silenzioso del meteorismo di Falzone! Dieci nuove missioni nelle quali cimentarsi dove lo scopo principale sarà più quello di tornare a casa tutti interi, più che salvare qualcuno o sabotare qualcun altro. Ce la farete? (Io si, ma sono più bello di voi...).

Un altro doppio voto! Premetto subito che, a mio modesto parere (che è assoluto, unico e indiscutibile come quello di Santi Licheri), Crusader: No Remorse è, insieme a Terranova, F-22, Command & Conquer e Duke Nukem, uno dei giochi più belli degli ultimi 10 anni. Vanta innumerevoli imitazioni, quasi come la Settimana Enigmistica, ma nessuna mai veramente riuscita. Qui ci troviamo di fronte al giusto sequel: giusto perché, benché le 15 missioni del primo fossero così ricche di enigmi e tranelli da garantire una longevità longeva assai, chi ci si è accanito giorno e notte, ha perso il sonno ed i capelli nell'attesa di poter regolare i conti con il Senatore Draygan. In un futuro dominato dal World Economic Consortium (WEC) che, quando-mai-no, spadroneggia in lungo e in largo massacrando gente a tutto andare, un soldato facente parte dell'elite del WEC, i Silencers, si ribella a questo stato di cose unendosi alla Ribellione. Dopo 15 sanguinose battaglie tra robot assassini, fotocellule fulminanti, teletrasporti malfunzionanti, traditori mutanti, asole mancanti e Antonio, il nostro eroe distruggeva la piattaforma orbitante del WEC, che per la verità assomigliava molto all'Enterprise. Scampato all'esplosione con un guscio di salvataggio, il Silenziatore veniva raccolto da una stazione orbitante che passava di lì in quel momento: mi credereste mai se vi dicessi che i salvatori del rosso crociato sono scienziati del WEC? Il caso, dice... ecchèccaso! Comunque, sta di fatto che il filmato iniziale ci mostra questi eventi; le prime missioni ci condurranno attraverso le miniere di Di-Cor, un materiale altamente radioattivo che per il WEC ha la stessa importanza che ha per noi il petrolio. In seguito il nostro compito sarà di fermare i loschi piani del Consorzio; solo il nostro istinto, la nostra agilità e potenza di fuoco ci potranno salvare. Con ventuno-dico-ventuno movimenti rapidi realizzati con la massima cura potremo saltare, correre, rotolare, mangiare, dire, fare, baciare e sperpera il testamento. Tutto questo attraverso 10 livelli. E allora dove stà la differenza con il primo? Sono solo dieci nuovi livelli? Ma le differenze con No Remorse ci sono, anche se possono essere colte solo da un osservatore acuto (lo sono? Mah...). Innanzitutto la difficoltà: si può notare un maggior accanimento ed una maggior velocità di movimento dei nemici; i droidi sono più numerosi fin dai primi livelli e sembrano essere più resistenti, oltre che meglio armati. Anche le trappole sono più numerose ed insidiose; gli "enigmi" infine, intesi come modalità di raggiungimento degli obbiettivi primari e secondari, sono molto più complicati. Tutto questo fin dai primi livelli e agli skill più facili. Mi sembra un'ottimo metodo per supplire ai pochi livelli disponibili. Per quanto riguarda gli armamenti, chi ha apprezzato i giocattoli di No Remorse, potrà riprovare il sanguinario piacere bruciare vivi i

soldati del WEC con un solo colpo di granata del GL-303 o dell'AR-7, ma potrà anche dar sfogo al suo lato artistico creando delle statue di ghiaccio con il BK-16. Ci sono anche un fucilone a microonde utilissimo per cuocere il nemico lasciandone lo scheletro e l'LNR-81, un pistolone che spara cartucce contenenti un agente catalitico (che ti multa se inquini; il nemico muore di fame) in grado di ridurre una persona in un mucchietto di poltiglia. Per quanto riguarda i dispositivi, anche qui grandi novità: un duplicatore di dati, uno scudo contro le radiazioni, un detonatore di mine inesplose (o anche nascoste), un rivelatore di fotocellule (utilissimo per evitare di azionare allarmi nascosti) e, sorpresa delle sorprese, una spider mine. Per i fanatici come me delle spider bomb, dirò che questo giocattolino non è radiocomandato come le originali spider bomb, comunque presenti, ma una mina che se ne rimane ferma dove la piazziamo e che si dirige verso l'obbiettivo quando ne rileva la

prossimità: piazzarne due o tre prima di entrare in uno scenario affollato risulta essere un'ottima tattica. Sempre tenedo presente lo splash damage, ovvero i danni provocati a noi stessi se ci troviamo in prossimità dell'ordigno. Come macchinari, una nuova veste è stata regalata agli "ospedali" e ai ricaricatori di energia; troviamo anche delle piattaforme in prossimità di porte chiuse a k-card o ascensori o macchinari, che vengono azionate con un cubo di energia: i suddetti macchinari potranno quindi funzionare anche se non siamo in possesso dei mezzi adatti a farlo, a prezzo di una scorta di energia. Per quanto riguarda i nemici, anche qui abbiamo delle novità: oltre ad una nuova schiera di soldati e guardiani, nuovi mech ci intralceranno il cammino mentre un'insidiosissima tecnologia nanotech e morfotech viene applicata a dei servomech. Questi, camuffati da distributori di bevande, generatori di energia, armadi e varia mobilia, aspetteranno il nostro avvicinarsi e, nel vivo del combattimento, si traformeranno a sorpresa per colpirci (già me lo vedo: "Silencer ucciso da un distributore di Coca Cola. Causa del decesso: acidità di stomaco"). Ora avete un quadro più chiaro del guaio nel quale vi siete cacciati; una parola però va spesa per la velocità del gioco. Premesso che la grafica non cambia di una virgola rispetto al precedente (quindi sempre stupenda); premesso che le dimensioni ed i personaggi sono sempre realizzati con la massima cura nella stessa maniera del primo episodio; premesso? C'è nessuno?, quello che mi domando è: PERCHE' No Regret deve girare più lento e scattare di più rispetto a no Remorse? Sia in fase di caricamento, rapido e non, sia in fase di scrolling del gioco e in fase di azione, i movimenti sono a scatti: c'è da dire che, tenendo conto della cura con la quale i due giochi sono stati realizzati, mi aspettavo una situazione più drastica, ma come ripeto è il contrasto fra i due che mi lascia perplesso. Penso sia tutto; a



livello di consigli, il doppio voto la dice tutta: se vi è piaciuto il primo e vi è rimasta un po' di bavetta, allora correte a comprare No Regret. Se invece non avete mai giocato al primo e pensate che vi possa interessare, sappiate che, data la difficoltà di gioco di questo secondo capitolo, probabilmente sarebbe meglio sciropparsi tutto il primo. Un'ultima precisazione: ovviamente, il primo giudizio è per chi a Crusader non ha mai giocato; l'altro è per i veterani. Buona caccia!

Alessandro "Pitone" Seccafieno

CRUSADER

Genere: Sparatutto isometrico 3D
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Origin

PC CD-ROM

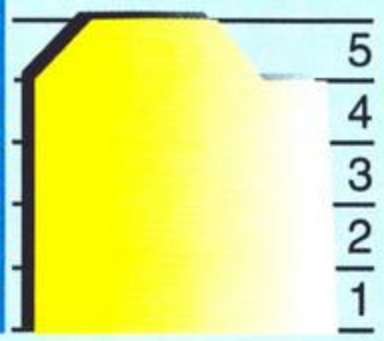
Ammesso che ormai chi legge e compra questi giochi, col 486-DX2-66Hz-8MBRAM ci scrive la lista della spesa. Con un P60 a 16 MB di ram il gioco scatta. Se non avete almeno un 75, preparatevi a lunghe notti di agonia. Funziona anche il joystick, 'sta volta; mi raccomando l'audio!

K VOTO 870/910

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

negozi

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio
angolo via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima
angolo via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

PC CD ROM

Da sempre esclusivamente gli originali !

1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
1944: ACROSS THE RHINE	29.900
3 SKULLS OF THE TOLTECS Ita	89.900
3D TABLE SPORTS	49.900
3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
A-10 CUBA! Win'95	99.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ABSOLUTE PINBALL Ita	69.900
ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
ABUSE Ita	89.900
ACE VENTURA PET DETECTIVE	74.900
ACES COLLECTION	49.900
ACTUA SOCCER Italiano	69.900
AD&D CORE RULES	69.900
AFTERLIFE Ita	69.900
AGE OF RIFLES	89.900
AGE OF SAIL	89.900
AGILE WARRIOR F-IIIX Win'95	89.900
AIR BUCKS 1.2	19.900
AIR POWER Italiano	39.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALIEN TRILOGY Ita	89.900
ALIENS Italiano	49.900
ALLIED GENERAL	29.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA Ita	79.900
AMBUSH AT SORINOR	19.900
AMERICAN CIVIL WAR	89.900
ANGEL DEVOID	49.900
ARCHIMEDEAN DYNASTY	89.900
AREA 51 Americano Win'95	99.900
ASCENDANCY Italiano	59.900
ASSASSIN 2015 Win'95	89.900
ASSAULT RIGS Italiano	49.900
ATF ADVANCED TACT.FIGHTER Ita	89.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
ATMOSFEAR Italiano	89.000
AWARD WINNERS GOLD EDITION	19.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BACK TO BAGHDAD Americano	99.900
BACK TO BAGHDAD F-16C Italiano	129.900
BACKPACKER	59.900
BAD MOJO Ita	59.900
BARBIE CREA LA MODA	89.000
BARBIE CREA LA MODA RICAMBIO	20.000
BATMAN FOREVER Ita	39.900
BATTLECRUISER 3000AD	89.900
BATTLEGROUND: ANTIETAM	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ital.	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Inglese	84.900
BEDLAM Ita	59.900
BENEATH A STEEL SKY Ita	39.900
BERMUDA SYNDROME Man.Italiano	89.900
BETRAYAL AT KRONDOR	19.900
BIG HURT BASEBALL Ita	59.900
BIG RED RACING Italiano	49.900
BIOFORGE Ita	49.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	99.900
BLINDNESS Ita	99.000
BLOCK AND TACKLE	10.000
BLOODSTONE	10.000
BLUE ICE Ita	79.900
BOARD & STRATEGY GAMES	19.900
BOEING FAMILY COLLECTION	69.900
BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.900
BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF	79.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	49.900
BROKEN SWORD Italiano manuale	89.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	99.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
BUG! Italiano	69.900
BUSINESS JET	49.900
CAESAR II	49.900
CAPITALISM	69.900
CAPTAIN QUAZAR	59.900
CAVE WARS	99.900
CESSNA CUSTOM KIT	61.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900
CHAMPIONSHIP CHESS	29.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	29.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	74.900
CHESSMASTER OnLine Win'95	39.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	109.900
CIV NET	69.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II Inglese	89.900
CIVILIZATION II Evolution	49.900
CIVILIZATION II Scenarios	59.900
CLOSE COMBAT Win'95 Italiano	94.900
CLUEDO	99.900
COLD SHADOW Maui Mallard	79.900
COLLEGE SLAM	79.900
COLONIZATION	24.900
COMIX ZONE	39.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900
COMMAND & CONQUER Commem.Ing	79.900
COMMAND & C Command Companion	59.900
COMMAND & C Covert Operations	39.900
COMM.& CONQ./WARCRAFT2 TOOLK.3	29.900
COMMODORE 64 ACTION PACK Win95	29.900
CONGO Italiano	89.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD Ing	49.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD Ita	99.900
CREATURES Inglese Win'95	69.900
CREATURES Italiano Win'95	79.900
CRUSADER NO REGRET Italiano	89.900
CRUSADERS DARK SAVANT + GIOCO	24.900
CYBERDOME Win'95	49.900
CYBERIA	49.900
CYBERIA 2 Resurrection Ing	79.900
CYBERJUDAS	74.900
CYBERMAGE Italiano	39.900
CYBERSPEED	39.900
CYBERSTORM Win'95	89.900
CYCLONES Italiano	10.000
DAGGER'S RAGE	29.900
DAGGERFALL	99.900
DARK FORCES Ita	49.900
DARK SEED II	79.900
DARK SUN Crimson Sands OnLINE	39.900
DARK SUN Wake of the Ravager	24.900
DARKER	49.900
DAVIS CUP TENNIS Ita	69.900
DAY OF THE TENTACLE Ita	49.900
DAYTONA USA Win'95	89.900
DEADLINE Inglese Francese	89.900
DEADLINE Italiano	109.900
DEADLOCK Inglese	89.900
DEADLOCK Italiano	99.900
DEADLY TIDE Win'95 Ing	84.900
DEATH RALLY	59.900
DEATHDROME Win'95	99.900
DEATHKEEP	59.900
DEATHKEEP Win'95	69.900
DECATHLON Ita	59.900
DEFCON 5 Ita	49.900
DEFINITIVE WARGAME II	89.900
DESCENT	29.900
DESCENT Levels of the World	29.900
DESTINY	89.900
DESTRUCTION DERBY	79.900
DETRITUS	29.900
DETROIT	19.900
DEUS	99.900
DEVO SMART PATROL	79.900
DOOM Death Match	49.900
DOOM Level Master II	49.900
DOOM: MASTER LEVELS OF...	59.900
DOWN IN THE DUMPS Man.Ital.	99.900
DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 Ft.)	49.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	79.900
DREAMWEB Ita	49.900
DUKE NUKEM 3D Inglese	69.900
DUKE NUKEM 3D Italiano	69.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	49.900
DUKE NUKEM Duke!Zone	39.900
DUNGEON MASTER II	29.900
EARTHSIEGE 2	74.900
EARTHWORM JIM 1 & 2	69.900
ECCO THE DOLPHIN	69.900
EF2000 Tactcom Ita	39.900
ENTOMORPH	39.900
ERASER TURNABOUT Italiano	79.900
EURO '96 Italiano	59.900
EUROPE 2	79.900
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900
EXTREME CHESS X	119.900
EXTREME GAMES Italiano	79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	29.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
F1 MANAGER	79.900
FABLE Inglese	59.900
FABLE Italiano	69.900
FANTAMANAGER Ita	59.900
FAST ATTACK	69.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA 97 Ita	79.900
FIFA SOCCER 96 Ita	59.900
FIGHTER DUEL NETWORK	89.900
FINAL APPROACH	74.900
FINAL DOOM	69.900
FIRE FIGHT Win'95	84.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FIRO 1 KLAWD	69.900
FISTFIGHT	29.900
FLEET DEFENDER & SCENARIO	29.900
FLIGHT ADVENTURES 1	94.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN Ita	29.900
FLIGHT SCHOOL Ita	99.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Inglese	69.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 + SCENARI Ita	149.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ing Win95	99.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ita Win95	109.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNLIMITED Italiano	49.900
FLIGHT!ZONE Schiratti Command.	49.900
FOOTBALL Win'95 Ita	79.900
FRAGILE ALLEGIANCE Inglese	69.900
FRAGILE ALLEGIANCE Man.Ital.	89.900
FRANKENSTEIN	49.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ita	49.900
FULL THROTTLE Inglese	39.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	99.900
FULL TILT PINBALL 2	59.900
FX FIGHTER TURBO Americano	79.900
GABRIEL KNIGHT Sins of Fathers	39.900
GEARHEADS Ita	79.900
GENDER WARS	74.900
GENE WARS Ita	89.900
GEX Win'95 Ita	79.900
GOBLINS 3	19.900
GOOSEBUMPS HORRORLAND Win'95	99.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Italiano	69.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	89.900
GREAT AIRLINES	69.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	74.900
GREAT NAVAL BATTLES TREASURES	39.900
HARDBALL 4	29.900
HARDLINE Inglese	69.900
HARDLINE Italiano	99.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
HARRIER SVGA	29.900
HARVESTER	89.900
HELLBENDER Win'95	79.900
HERETIC Shadow of Serpent	89.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	59.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	89.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 1&2	99.900
HEXEN (Heretic II) Ita	89.900
HEXEN: DEATHKINGS DARK CITADEL	29.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HIND Inglese	64.900
HIND Italiano	79.900
HOYLE CLASSIC BOARD GAMES	39.900
HUNTER HUNTED Americano	99.900
HYPERBLADE Win'95	99.900
I HAVE NO MOUTH & MUST SCREAM Ita	79.900
ICE & FIRE Ita	49.900
IL RE LEONE Bottega dei Giochi	116.000
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
INCA II Wiracocha Ita	49.900
INDIANA JONES Kit	49.900
INFOCOM MASTERPIECES	49.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
IRON ASSAULT Italiano	49.900
IRON MAN X/O Ita	69.900
ISIS	49.900
ISLAND PERIL	34.900
JIMMY WHITE'S SNOOKER Ita	19.900
JOHNNY BAZOOKATONE Ita	49.900
JUDGE DREDD Ita	49.900
JUMPSTART THIRD GRADE	59.900
KICK OFF '96 Ingl. + CARD GAME	59.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3 Ita	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KING'S QUEST VII Italiano	49.900
KINGDOM O' MAGIC	69.900
KOFUN The Sacred Mirror	89.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	64.900
L'ENIGMA DI MASTER LU	99.900
LA SIGNORA CALIBRO 32	99.900
LA TAVOLA IMBANDITA	39.000
LANDS OF LORE Ita	49.900
LARRY 7 Love for Sail	99.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
LAS VEGAS 5.0	39.900
LIGHTHOUSE Americano	99.900
LIGHTHOUSE II Faro	109.900
LINKS 386 CD	29.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #1	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #2	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	29.900
LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER	89.900
LITTLE BIG ADVENTURE Ita	49.900
LOCUS Win'95 Ita	49.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese	29.900
LORDS OF THE REALM 2 Ame.Win95	109.900
LUCASARTS ARCHIVES Vol.2	119.900
MAD DOG McCREE 1&2	39.900
MADDEN NFL '97 Americano	89.900
MADDEN NFL '97 Italiano	99.900
MAJOR STRIKER	10.000

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* 02 / 29524256 consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, credit card

negozi

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano
quartiere Prati

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

Da sempre esclusivamente gli originali !

PC CD ROM

MARATHON 2 DURANDAL Win'95	79.900	PERFECT FLIGHT	59.900	SCUDETTO 2	79.900	THE DIG Inglese	69.900
MARIO'S GAME GALLERY	29.900	PERFECT FLIGHT ENGLAND & WALES	34.900	SEA LEGENDS	24.900	THE DIG Italiano	99.900
MASTER OF DIMENSIONS Win'95	89.900	PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900	SEAWOLF SSN-21 Ita	49.900	THE GENE MACHINE	79.900
MAXIMUM ROAD RACE	29.900	PGA EUROPEAN TOUR Ita	109.900	SECRET OF MONKEY ISLAND Kit Ita	49.900	THE LORDS OF TANTRAZZ	99.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES Ita	89.900	PGA TOUR GOLF 96 Wenthworth	99.900	SECRETS OF THE LUXOR	99.900	THE MUSIC IN ME	79.900
MECHWARRIOR 2 Netmech 8 Player	19.900	PHANTASMAGORIA Inglese	99.900	SETTLERS 2	79.900	THE NEVERHOOD Win'95	119.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900	PHANTASMAGORIA Ital.Parlato	129.900	SHANNARA Ita	79.900	THE PAGEMASTER	49.900
MEGAPACK 4	69.900	PILOT'S TOY BOX	49.900	SHATTERED STEEL Inglese	79.900	THE RAVEN PROJECT Italiano	29.900
MEGAPACK 5	79.900	PINBALL BUILDER	89.900	SHERLOCK HOLMES Rose Tattoo	99.900	THE SKIN GAME AT BIGHORN	29.900
MEGARACE	14.900	PINBALL CONSTRUCTION KIT Ita	89.900	SHIVERS Inglese	69.900	THE WAR COLLEGE	69.900
MEGARACE 2	79.900	PINBALL WARRIORS Ita	49.900	SHIVERS Man.Italiano	69.900	THIRD REICH Americano	99.900
MEGATRAVELLER 1	5.000	PIRATES! GOLD	29.900	SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	49.900	THIS MEANS WAR!	49.900
MERIDIAN 59 Win95 Italiano	99.900	POCAHONTAS Ita	116.000	SILENT HUNTER	89.900	THUNDERSCAPE	39.900
MERIDIAN 59 Win95 x INTERNET	89.900	POWER DOLLS 1.2	49.900	SILENT HUNTER Patrol 1	34.900	TIE FIGHTER COLLECTOR'S Ita	49.900
METAL & LACE/KNIGHTS OF XENTAR	89.900	POWER RANGERS ZEO	99.900	SILENT STEEL Ita	39.900	TILT	29.900
METAL RAGE	59.900	POWER THE GAME	49.900	SILENT STEEL Americano	39.900	TIME COMMANDO Italiano	69.900
MICROMACHINES 2 Special Edition	29.900	PRAY FOR DEATH Ita	59.900	SIM ANT	24.900	TIMELAPSE Ancient Civiliz.	99.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900	PRE-FLIGHT	59.900	SIM CITY 2000 COLLECTION	109.900	TIMON & PUMBAA Giochi Giungla	85.000
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900	PRINCE OF PERSIA CD COLLECTION	49.900	SIM CITY CLASSIC	24.900	TITANIC Adventure out of Time	109.900
MONOPOLY	89.900	PRISONER OF ICE Italiano	79.900	SIM COLLECTION The Ultimate	89.900	TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96 Ita	99.900
MONSTER TRUCK MADNESS Win'95	79.900	PRIVATE EYE Philip Marlowe	79.900	SIM EARTH	24.900	TOM CLANCY SSN Win'95	119.900
MORTAL COIL	10.000	PRO BOXING	49.900	SIM EXPLOSION	29.900	TOMB RAIDER Italiano	84.900
MORTAL KOMBAT 1 & 2	69.900	PRO FOOTBALL 97	79.900	SIM FARM	24.900	TOONSTRUCK Man.Italiano	119.900
MORTAL KOMBAT 3 Italiano	89.900	PRO PINBALL	84.900	SIM ISLE Italiano	89.900	TOP GUN Manuale Italiano	79.900
MORTIMER Win'95	59.900	PRO PINBALL THE WEB	49.900	SIM LIFE	24.900	TORIN'S PASSAGE Italiano	99.900
MUMMY Tomb of the Pharaoh	99.900	PSYCHIC DETECTIVE	59.900	SKYNET	99.900	TOSHINDEN	69.900
MUPPET TREASURE ISLAND	69.900	PTO II Pacific Theater Operat.	84.900	SOCCER LEGENDS	49.900	TOTAL PINBALL 3D	49.900
MUTANT PENGUINS	59.900	QIN Tomb of the Middle Kingdom	89.900	SOLID ICE HOCKEY Americano	99.900	TOWER	99.900
MYST Inglese	49.900	QUAKE Ita	69.900	SONIC CD Win'95	59.900	TOY STORY Power Play	79.900
MYST Italiano	69.900	QUAKE Aftershock Americano	39.900	SPACE ADVENTURE PAK	79.900	TRACK ATTACK	59.900
MYSTIC MIDWAY Ita	10.000	QUAKE Aftershock Fra Deu Ing	39.900	SPACE BUCKS	69.900	TRANSPORT TYCOON Inglese	29.900
NAVIGATOR 6.0	74.900	QUAKE Eternal Darkness	49.900	SPACE HULK Vengeance Win'95	99.900	TRANSPORT TYCOON Italiano	49.900
NAVY STRIKE Italiano	49.900	QUARANTINE II Road Warrior ITA	19.900	SPACE QUEST 6	24.900	TRIPLE PLAY BASEBALL '97	99.900
NBA JAM Tournament Edition Ita	29.900	QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900	SPEED HASTE Italiano	49.900	TRIPLE THREAT	10.000
NBA LIVE '95 Ita	49.900	RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900	SPEED RAGE Ita	49.900	TWENTY WARGAME CLASSICS	49.900
NBA LIVE 96 Ita	59.900	RAMA Americano	119.900	SPIDERMAN The Sinister Six	89.900	U.S. NAVY FIGHTERS Ita	49.900
NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	99.900	RAPID FIRE PAK	79.900	STAR CONTROL 3 Inglese	79.900	UFO Enemy Unknown	29.900
NECRODOME Win'95	99.900	RAYMAN Ita	59.900	STAR CONTROL 3 Man.Italiano	89.900	ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
NEED FOR SPEED Special Edition Ita	89.900	REBEL ASSAULT 2 Ita	99.900	STAR RANGERS	19.900	ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
NEMESIS	99.900	REBEL ASSAULT Kit Ita	49.900	STAR TREK Borg Win'95	99.900	ULTIMA VIII PAGAN GOLD	34.900
NET ZONE	79.900	REBUS Italiani	49.000	STAR TREK Deep Space Nine Ita	39.900	ULTIMA VIII PAGAN Italiano	49.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP Ita	79.900	RED ALERT Italiano	84.900	STAR TREK Klingon Ita	39.900	ULTIMATE MINI GOLF	49.900
NETWORKS A4 Italiano	109.900	RENEGADE Italiano	29.900	STARFIGHTER 3000 Ita	69.900	ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	79.900
NFL QUARTERBACK '97	74.900	RESCUE AIR 911	99.900	STARS!	89.900	UNDER A KILLING MOON Ing Fra	29.900
NHL HOCKEY '97 Americano	79.900	RETURN TO ZORK Italiano	49.000	STEEL PANTHERS II	89.900	UNDER A KILLING MOON Italiano	59.900
NHL HOCKEY '97 Italiano	99.900	RING CYCLE Ita	39.900	STREET FIGHTER II	19.900	UNGARIA THE COOL	19.900
NIGHT TRAP	29.900	RIPPER Italiano	129.900	STRIKE COMMANDER	49.900	UNNECESSARY ROUGHNESS '96	79.900
NIHILIST	69.900	RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	79.900	STRIKER '96 Ita	69.900	URBAN RUNNER Inglese	59.900
NOIR	99.900	RISE OF THE TRIAD	29.900	SUPER KARTS Italiano	49.900	URBAN RUNNER Italiano Parlato	99.900
NORMALITY Man.Italiano	79.000	ROAD RASH Win'95 Ita	79.900	SURFACE TENSION	69.900	V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
OFFENSIVE	69.900	ROBERT E. LEE CIVIL WAR	89.900	SWIV 3D Ita	74.900	VID GRID	10.000
OLYMPIC GAMES Ita	99.900	ROBOQUEST	79.900	SYNDICATE	49.900	VIRTUA COP Ita	89.900
ONSIDE Complete Soccer Ita	59.900	SACRED GROUND PC/MAC	69.900	SYNDICATE WARS Ita	99.900	VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
OPERATION: WEATHER DISASTER	59.900	SAM & MAX Kit	49.900	SYSTEM SHOCK Ita	49.900	VIRTUAL KARTS	49.900
ORIONBURGER	89.900	SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900	TEAM F.1 Ita	79.900	VIRTUAL SNOOKER	59.900
OTHELLO Ing Fra Deu	29.900	SCHIRATTI COMMANDER Italiano	79.900	TEKWAR WILLIAM SHATNER'S	29.900	VOYEUR 2	99.900
PAGANITZU	14.900	SCIENCE FICTION Collection	79.900	TELETRASPUFFO Italiano	49.900	WAGES OF WAR Win'95	79.900
PANDORA DIRECTIVE	89.900	SCORCHED PLANET Inglese	59.900	TERMINAL VELOCITY	29.900	WARCRAFT	29.900
PANZER GENERAL Italiano	29.900	SCORCHED PLANET Italiano	69.900	TERRANOVA Italiano	79.900	WARCRAFT II Italiano	89.900
PANZER GENERAL OnLine Win95	39.900	SCREAMER Ita	54.900	THE 11th HOUR	39.900	WARCRAFT II DeLuxe Inglese	99.900
PAPARAZZI! Tales of Tinseltown	10.000	SCREAMER 2 Italiano	69.900	THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	49.900	WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II Level Master III	49.900						
WARCRAFT II More War	49.900						
WARCRAFT II Total War	49.900						
WARCRAFT II W! Zone	49.900						
WARHAMMER Sh.Horned Rat Win'95	79.900						
WILLIAMS ARCADE CLASSICS Ita	49.900						
WING COMMANDER III Ita	49.900						
WING COMMANDER IV Italiano	109.900						
WINGS OF GLORY Ita	49.900						
WINTER SUPERSPORTS	19.900						
WITCHAVEN	29.900						
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900						
WIZARDRY GOLD	89.900						
WOLFSBANE Ita	49.900						
WOODEN SHIPS & IRON MEN Amer.	99.900						
WOODRUFF & Schnibble of Azimut Ita	49.900						
WORLD WAR II SOUTH PACIFIC	24.900						
WORMS UNITED Ita	74.900						
WU KUNG	10.000						
X WING ENHANCED Kit Ita	49.900						
XENOPHAGE FULL	69.900						
XS	74.900						
YAHTZEE Ing Fra Deu	49.900						
Z Inglese	69.900						
Z Italiano	99.900						
Z X-Tra Ita	19.900						
ZONE RAIDERS Ita	29.900						
ZORK NEMESYS	69.900						
ZORK NEMESYS Italiano Parlato	99.900						

pad e volanti

GRAVIS JOYPAD	49.900
THRUSTMASTER T2	279.000
THRUSTMASTER GP	179.000
MAD CATZ	149.000

I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.

AVVENTURA

PROVE SU SCHERMO

PC CD-ROM

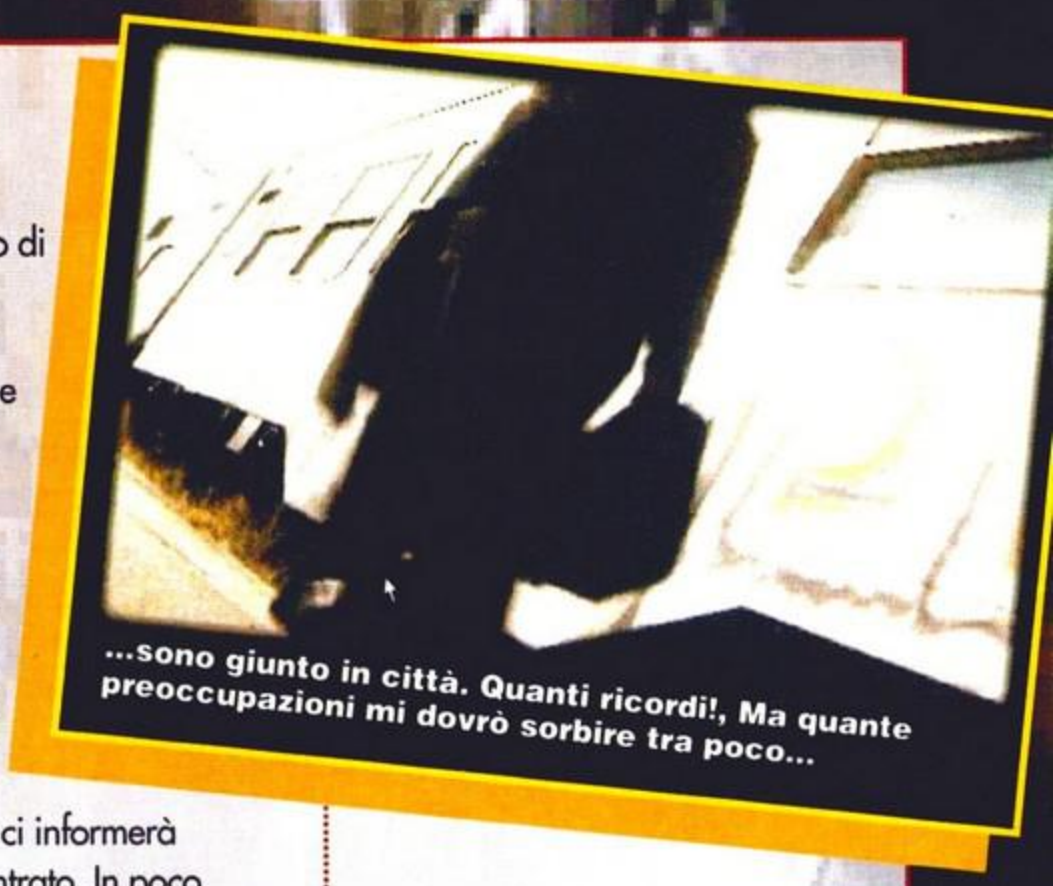
BLINDNESS

Provate a svolgere un intricato thriller impersonando una persona non vedente... Da Mondadori Multimedia un gioco in italiano che farà parlare di sé... Provate la demo sul Cd-Rom, e vedrete che abbiamo ragione.

GRANDIOSO

Blindness è il primo film-game multimediale su CD-ROM che (grazie a un nuovo concetto di interattività basato sul suono) può essere giocato da tutti: anche da non vedenti. Il protagonista -il tuo alter ego- è anzi proprio un non vedente che compie un viaggio tra ricordi ed emozioni alla ricerca di verità. Vivrete infatti una vicenda che è un vero e proprio mistery-thriller: la morte misteriosa dei vostri amici più cari cancella ogni tuo legame con il passato. E tutti gli indizi sembrano indicare proprio in voi il colpevole. Ma è proprio questa la verità? O forse è solo una delle tante verità da scoprire? Questa è l'ambientazione di Blindness, il nuovo gioco firmato Mondadori Newmedia, interamente in lingua italiana, compreso i dialoghi.

Proprio questa prerogativa, e la particolare interfaccia, fanno di questo gioco il primo giocabile anche da persone non vedenti. Spostando il mouse sullo schermo si udirà una voce maschile (quella del personaggio da noi interpretato) che ci informerà sull'oggetto incontrato. In poco tempo, anche chiudendo gli occhi, potremo muoverci nel gioco anche senza guardare lo schermo del computer.



...Sono giunto in città. Quanti ricordi!, Ma quante preoccupazioni mi dovrò sorbire tra poco...

LA TRAMA

Reduci da un brutto incidente stradale, dove sono morti alcuni amici e dove altri sono in gravissime condizioni di salute, verrete implicati di omicidio... anche se in realtà non avete commesso nulla per essere incriminati. Sta a voi, con la vostra intelligenza, riuscire a mettere insieme i tasselli per costruire la vostra linea di difesa. Pensare a Blindness come ad un film interattivo all'interno del quale lo spettatore diviene padrone della storia, decidendone gli sviluppi a suo completo piacimento, paradossalmente significherebbe sminuire la portata innovativa di questa avventura che, alla capacità di intervenire nel destino del protagonista, unisce anche e soprattutto un'ampia possibilità di gioco.

Sono diverse le varianti che durante il gioco si potranno seguire, decise dal proprio arbitrio morale. Il lavoro di investigazione, complesso e articolato, sarà basilare per giungere indenni alla fine del gioco. Ovviamente il gioco risulta essere interessante fin dalle prime battute perché non sappiamo nulla del protagonista. Scoprire chi ci è amico o nemico, non è un'impresa facile.
Il difficile mondo dei non vedenti, fatto esclusivamente di suoni e sensazioni, diventerà anche vostro.

L'INTERFACCIA

E' molto semplice. Basta spostarsi col mouse sullo schermo, e una voce vi dirà cosa avete trovato o con che cosa potrete interagire. Nella parte alta dello schermo potrete trovare tutti gli oggetti che avete in inventario; nell'angolo in basso a destra si trova un'area detta di "iconizzazione", per poter accedere a Windows 95, mentre nell'angolo in basso a sinistra si trova l'area

Per attraversare la strada, mi conviene premere il pulsante del semaforo... sarà più sicuro.

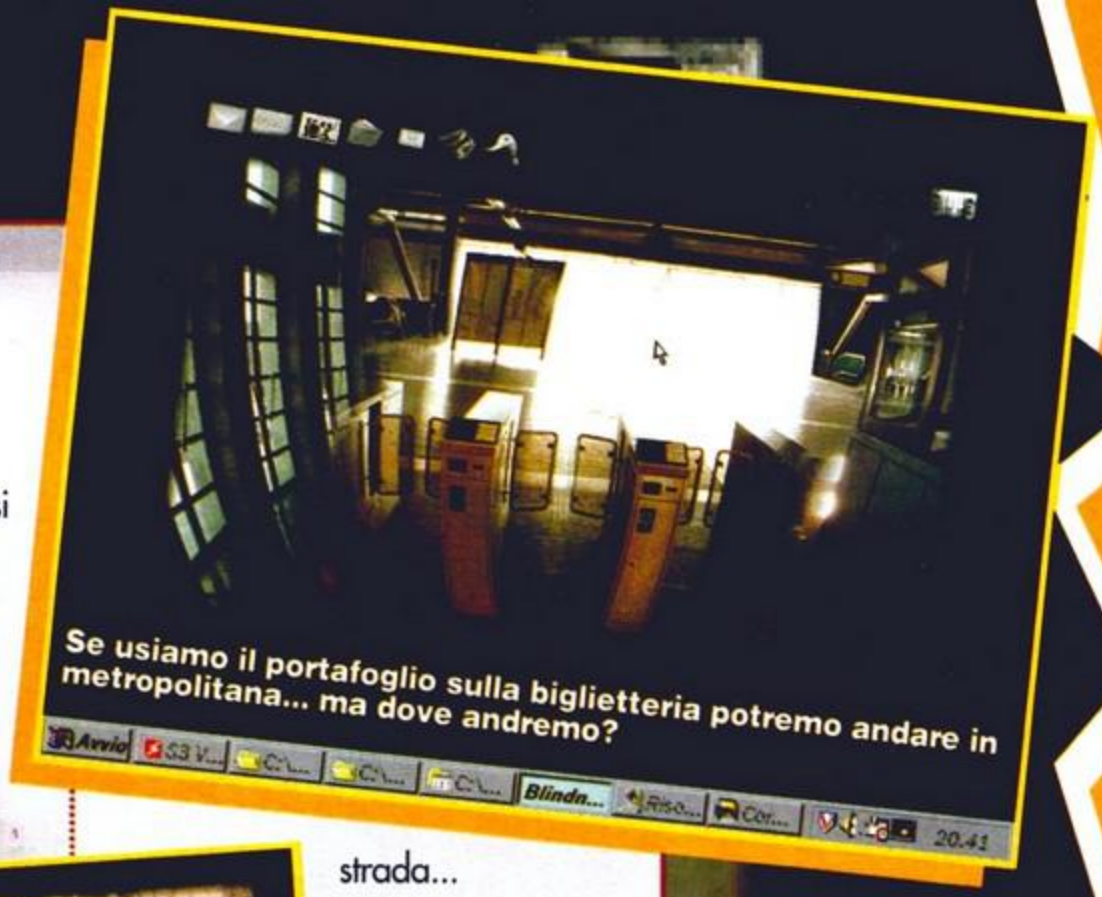
...un albergatore

dedicata alle "preferenze" del gioco.
Il gioco viene essenzialmente svolto sulla schermata centrale, e ho trovato particolarmente utile il sistema di prendere gli oggetti dell'inventario nella parte superiore dello schermo e trascinarli sulle persone o su altri oggetti della schermata principale. In questo modo, un non vedente, può, tramite la solita voce, individuare un oggetto dall'inventario e trascinarlo nella parte sottostante "ascoltando" e individuando la zona dove far interagire quel determinato item. Tutte le scene sono rigorosamente filmate e i personaggi reali. Non esiste, quindi, nulla di virtuale, a parte certi sfondali. **Data la sua peculiarietà, il gioco si compone di ben 3 Cd-Rom.**

UN PICCOLO WALKTHROUGH

Dopo l'angosciante anteprima video, nella quale vagamente verrete informati sulle problematiche del protagonista, verrete accompagnati da una vostra cara amica in un albergo. Quando vi troverete nella stanza cominciate a capire come funziona l'interfaccia. Spostatevi col mouse in tutte le locazioni, e scoprirete che la "voce del pensiero" di Simon (il nome del protagonista) vi dirà cosa ha trovato. Se cliccate una sola volta col mouse su un oggetto avrete come azione, solitamente, l'esaminazione dello stesso comprendendone le caratteristiche. Le indicazioni di Simon, date dalla sua voce, e che seguono quest'azione possono essere estremamente precise oppure assolutamente troppo vaghe, così come potrebbe essere il pensiero di ciascuno di noi, condizionato dai sentimenti, dai ricordi o dalle emozioni.
Cliccando due volte col mouse su un oggetto, un ambiente o un personaggio del gioco, permetterà al protagonista di compiere l'azione più logica nei confronti di ciò che ha di fronte: se si tratta di una porta significherà che potrà aprirla, se invece si tratta di un personaggio, il doppio clic permetterà di parlarci; infine, se si tratta di un luogo, l'azione indicherà a Simon di procedere verso la direzione indicata.
Bene, dopo questa spiegazione necessaria per apprendere come interagire con l'interfaccia di gioco, cominciamo ad effettuare le azioni che ci permetteranno di andare avanti con l'avventura.
Cliccate due volte sull'armadio, aprendolo. Scoprirete che dentro c'è il vostro impermeabile. Per prenderlo, basterà cliccarci sopra (tenendo il pulsante del mouse premuto) e trascinarlo nell'inventario. Esaminate l'impermeabile. Troverete la lettera di Norman e un paio di guanti.
Uscite dalla stanza cliccando due volte sulla porta. Scendete le scale, e vi ritroverete nella hall dell'hotel. Esaminate il bancone. Suonate il campanello, in modo da chiamare l'albergatore. Trascinate il portafoglio verso l'albergatore, che vi cambierà una banconota con della moneta. Dategli la busta, e vi dirà l'indirizzo del vostro amico. Dategli il pass e uscite dall'hotel. Andate verso l'orologio e guardate l'ora (le nove e quindici). Andate in strada, ed esaminate il palo. Troverete il pulsante del semaforo, che vi permetterà di attraversare la strada...
Beh... ora tocca a voi!
Mi raccomando: il primo che termina l'avventura mi chiami in ufficio! Chissà che non sia un prescelto per una eventuale pubblicazione della soluzione!

Luca Monticelli



Se usiamo il portafoglio sulla biglietteria potremo andare in metropolitana... ma dove andremo?

Ehi, cara amica... da quanto tempo non ci vediamo (si fa per dire). Ma da quando porti i tacchi alti?

BLINDNESS

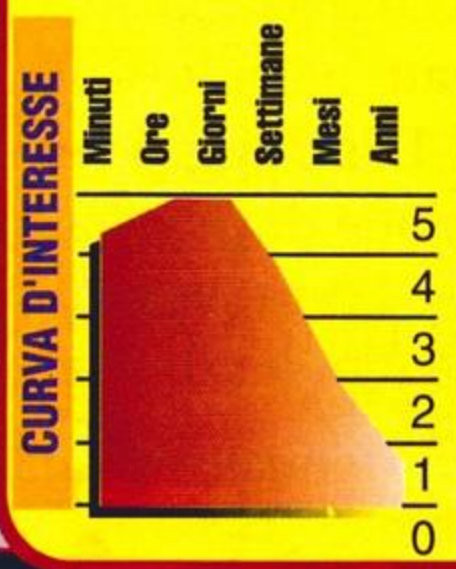
Genere: Avventura
Casa: Mondadori Newmedia
Sviluppatore: Dedalomedia

PC CD-ROM

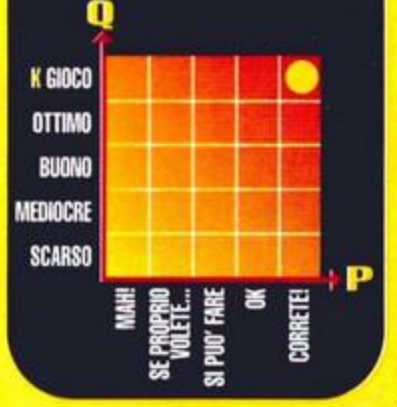
Per interagire con Blindness consigliamo un PC compatibile Pentium 75 o superiore, Microsoft Windows 95, Risoluzione video 640x480 a migliaia di colori (SVGA), 8 Mb di Ram, Lettore CD-ROM (a quadrupla velocità), Scheda audio 16 bit compatibile Windows 95 con amplificatori o cuffie, e un mouse.

K VOTO 910

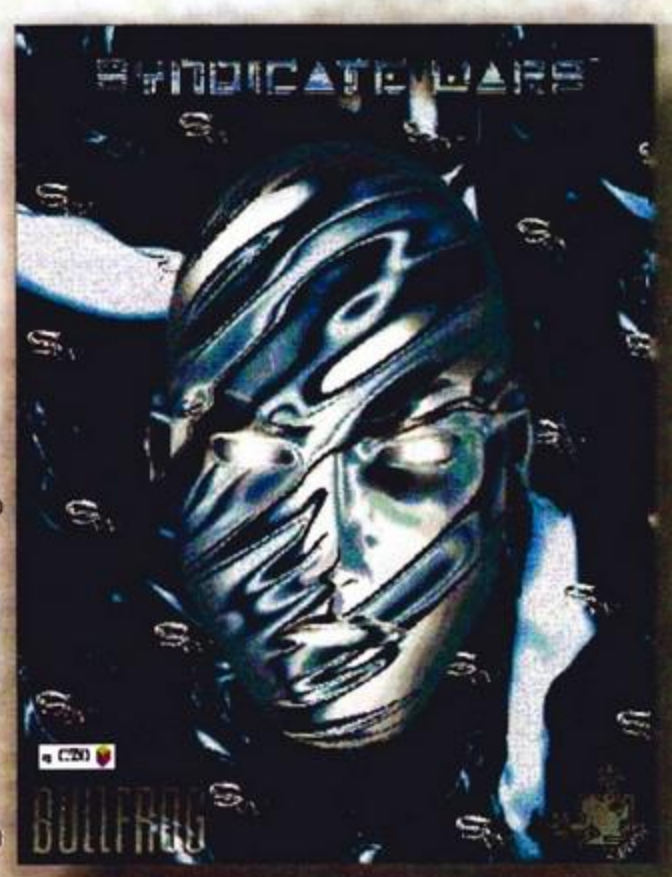
CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

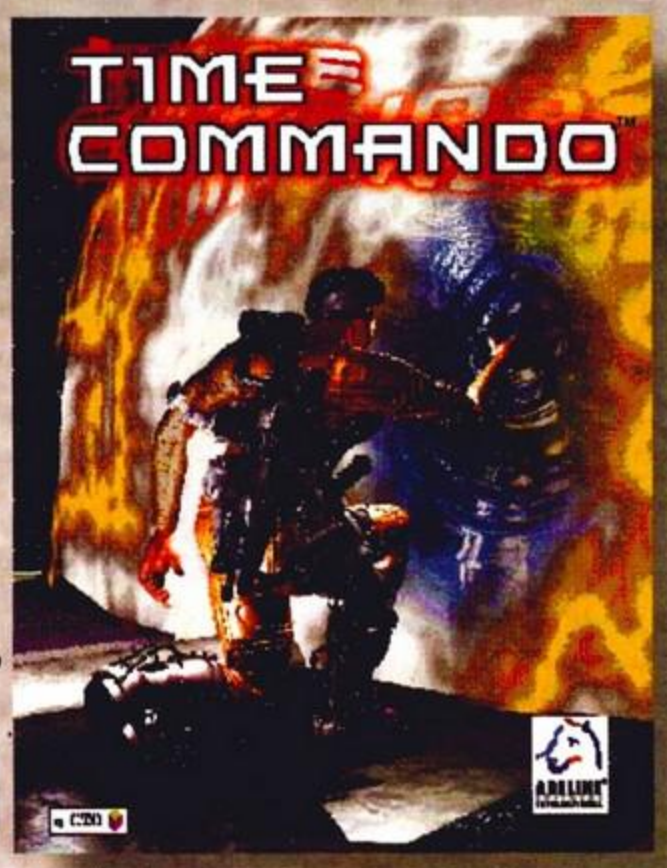


AZIONE



Un **inferno urbano**
di disordine
ultra-violento.
Crudeli cyborg
e fanatici
impazziti.
L'Apocalisse
si è scatenata.

Parlato in italiano

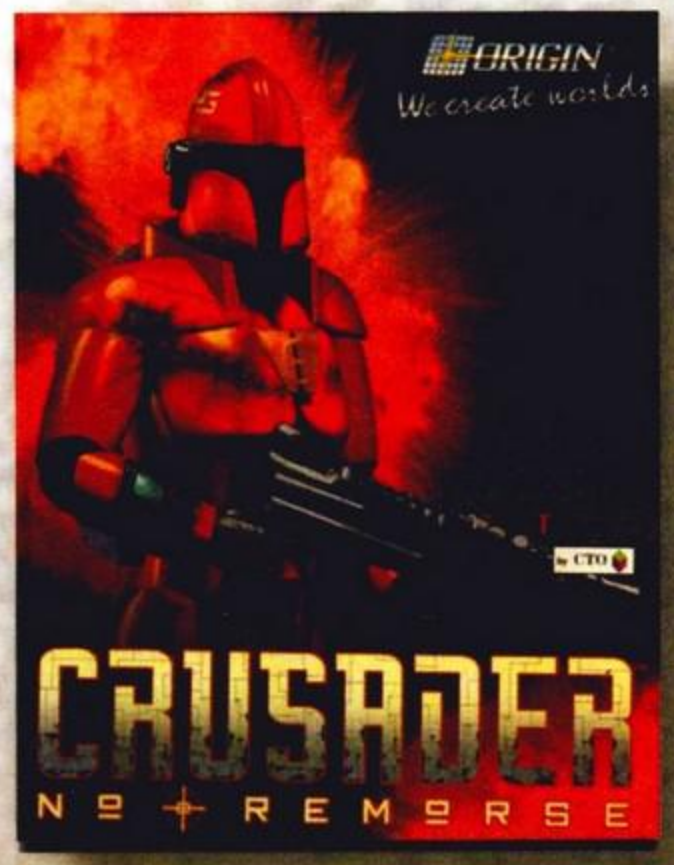


Un **virus** pericoloso
ha infettato il più
potente e segreto
computer militare.
Il tempo si è distorto.
Il **passato** e il **futuro**
saranno il tuo campo
di **battaglia.**

Software in italiano

CROCIATE d'acciaio.
Combatti nella Resistenza.
Distruggi i nemici.
Missione dopo missione,
in un continuo
crescendo di **adrenalina.**

Manuale in italiano



ESPLOSIVA

Ferma la guerra. Poni fine ad un complotto che **minaccia** la pace mondiale. La serie **STRIKE** continua con la tecnologia a *32-bit*.

Manuale in italiano

PlayStation

SEGA SATURN

Sei al centro di tre avventure da **brivido.** La situazione è esplosiva, **suderai freddo**.

FOX INTERACTIVE

Tutto in italiano

SEGA SATURN

PlayStation

CD ROM

EMOZIONE GARANTITA

ELECTRONIC ARTS®

by C.T.O.

http:// www.CTO.it

© 1996, Origin Systems, Inc. Crusader e Origin sono marchi della Origin Systems, Inc. Electronic Arts è un marchio registrato della Electronic Arts. ©Syndicate Wars è un marchio della Bullfrog Productions Ltd. Syndicate è un marchio della Electronic Arts. Il logo Bullfrog è un marchio registrato della Bullfrog Productions Ltd. Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi registrati della Electronic Arts. Prodotto nella CEE. Adeline Software International e Time CommandoTM sono marchi della Adeline Software International. © 1996 Adeline Software International. Tutti i dirittisono riservati. ELECTRONIC ARTS è un marchio registrato della ELECTRONIC ARTS. Soviet Strike è un marchio registrato della Electronic Arts. © 1996 Electronic Arts. Die Hard Trilogy è un marchio registrato della Twentieth Century Fox Film Corporation. © 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation.

PC CD-ROM

US NAVY FIGHTER

La Jane's Combat Simulations torna con un bel regalo di Natale: avanti con la tecnologia ed indietro col tempo, una nuova campagna si aggiunge al più venduto e completo simulatore di volo mai prodotto. Il Vietnam degli anni 70 è sotto di noi, il napalm dentro: Fox Two!

Nuove missioni si aggiungono al mitico gioco che tanto ha esaltato il cuore del nostro "Pitone". Si combatte con nuovi aerei, e si va nel Vietnam. L'odore del napalm saprà di vittoria (come diceva il mitico Robert Douvall in "Apocalipse Now")? A voi l'ardua sentenza!!!

E Dio disse "Andate e moltiplicatevi". E così fu fatto: due per due fece quattro; tre per due fece Esselunga; "Sei Perseo?" "Trentaseo!" (Pareschi Copyright Deposited Trademark); Electronic Arts fece USNF. E poi si espanse e fece Marine Fighters. E poi si mimetizzò e fece ATF; poi si calò un acido e tornò negli anni del Vietnam. Risultato? USNF 97: un excursus honorem barbaricidium nell'epoca d'oro del mitico F4 Photophantom. Per chi non avesse mai intrapreso la saga, ara gliala raccanto. La Electronic Arts, col supporto tecnico della Jane's, noto organo di informazione militare al quale fanno riferimento oltre 160 paesi del mondo, sviluppò un simulatore di volo dedicato agli aeroplani della Marina Militare Americana chiamato U. S. Navy Fighters (USNF per gli amici). Questo prodotto, a mio avviso ancora il miglior simulatore di volo militare in commercio, riscontrò grande successo grazie all'ottimo bilanciamento dal punto di vista della completezza, grafica, giocabilità e realismo. USNF conteneva una campagna di gioco e svariate missioni singole, oltre ad un editor di missioni e diversi aerei con cui volare. Il palinsesto di gioco era così completo che la EA decise di mantenerlo per sfornare un disco d'espansione chiamato Marine Fighters (MF per i nemici) con un'altra campagna e altri aerei su cui volare, tra cui uno a decollo e atterraggio verticale. Nonostante il tonfo di MF (recuperato con l'uscita di USNF Gold che conteneva entrambi i titoli), la EA ha persistito nella sua campagna commercializzando Advanced Tactical Fighters (ATF per i semplici conoscenti). Questo conteneva un'ulteriore campagna dove venivano prevalentemente utilizzati aerei in fase di sperimentazione a controllo di volo vettoriale e bombardieri tattici con caratteristiche stealth. Il prodotto veniva completato da un'enciclopedia multimediale inserita nel contesto del gioco che regalava agli appassionati del genere una quantità di informazioni su tutti gli aerei presenti; il tutto era corredato da filmati e foto provenienti direttamente dagli archivi del Pentagono. Altra espansione è stata Nato Fighters con un'ennesima campagna e altri quattro aerei. A breve distanza è seguito poi USNF 97, prequel dei titoli succitati, in quanto cronologicamente precedente a tutti. Infatti, in questa nuova confezione, la cicogna della Electronic Arts ci porta quattro aerei del periodo della guerra del Vietnam: l'A8 Crusader e il F4 Phantom per la fazione occidentale e il Mig 17 Fresco e il Mig 21 Fishbed per quella orientale. Lo spazio aereo ideale non può che essere quello della tristemente nota guerra del sud est asiatico alla quale la campagna presente fa preciso riferimento. A completare il prodotto ci sono un'aggiornata versione della suddetta enciclopedia, il supporto multiplayer e il manuale tattico di USNF97. Trattasi di tomo di non meglio specificato peso contenente TUTTO quello che serve per pilotare, combattere e conoscere fino all'ultimo bit della saga USNF. Detto tomo non era presente in nessuna delle confezioni ed era richiedibile alla CTO tramite un

coupon contenuto in ATF. Io l'ho richiesto e ancora non l'ho finito; ho il dubbio che sia il VERO manuale dei piloti... Il mattone in questione NON è necessario per giocare a tutti i titoli precedenti in quanto buona parte è dedicata all'avionica dei mezzi trattati e alle manovre di combattimento. Risulta essere però un ideale compendio per chi, come me, è rimasto intrappolato nella rete della Jane's. In USNF97 vi arriva insieme al gioco: godetevelo! Per chi avesse nel sangue il volo militare, faccio presente che la Jane's ha fornito il suo supporto tecnico anche per quel capolavoro di AH-64 Longbow, simulatore del più moderno e letale elicottero presente sugli scenari di guerra moderni, con la sua espansione denominata Flash Point Korea: se avete voglia di studiarvi un altro bel mattoncino, cominciate a togliere quelli sotto la macchina di Falzone che gli hanno fatto le ruote, e poi studiatevi quello di AH-64. Ma torniamo a noi! Come preannunciato, anche in USNF97 il palinsesto di gioco non cambia di una virgola rispetto ai titoli precedenti. Sono state aggiunte solo nuove texture terrestri ridefinite e nuove figure 3D; occhio che arriva la bomba. USNF97 gira SOLO sotto... NOOOOO!!!! Windows 95! Lo sapevo. Mi perseguita. Una notte che ho esagerato a giropizza e ho avuto degli incubi, mi sono sognato che anche la mia automobile girava solo con Win95. Persino il mio forno! E' stato terribile. Per fortuna mi sono svegliato, ma lui era sempre lì, nel mio computer che aspettava di essere avviato e rallentare tutti i miei bioritmi fino al collasso. USNF97 ha in sé tutti i driver per girare sotto il nefasto programma (la famosa Directory X, contenente i famosi X-Files); io ho sempre lodato la EA perché ha sempre fornito dei giochi che non mi hanno mai dato problemi a livello di installazione, di gioco e di velocità, se non dipendenti dalla mia macchina. Quando ho saputo la triste notizia, ho pianto in silenzio, ma con molta dignità, nella solitudine della mia stanza. Questo proprio non lo capisco: che bisogno c'è di fare dei giochi che girano SOLO sotto il Nefando? Comunque... USNF97 non ha differenze con i suoi precedenti: ogni considerazione in merito va fatta su questa base. Non so se c'è qualcuno che ha fatto in tempo a finire tutte le campagne proposte con gli altri giochi; nel caso, questo potrebbe essere un motivo per acquistare l'ultimo uscito. Personalmente sono dibattuto: da un lato lo comprerei ad occhi chiusi. L'epopea USNF non ha mai mancato di soddisfarmi (anche a livello sessuale) e tuttora, con meno tempo da dedicargli, sono impegnato nella campagna delle isole Kuril, contenuta in MF. Come in tutti i titoli, le missioni sono avvincenti e, personalmente, in passato ho dedicato molto tempo allo studio della guerra del Vietnam; motivo questo che mi spinge a supportare l'acquisto di USNF97. D'altro canto non sarebbe giusto consigliarlo a chi non ha trovato stimolante finire gli altri titoli; volare con nuovi aerei può essere interessante a livello di dialogo, ma a conti fatti non cambia molto pilotare un F-14 o un F-4. Ho trovato molto più interessante volare con gli X-32 a controllo vettoriale di ATF o sugli F-117 del medesimo. Questo è un bel ginepraio! Ragazzi, onestamente **non so che dire: fate voi.**

Pensate bene a tutti i device di cui avete bisogno (RAM, processori, schede grafiche e audio); pensate bene a tutte le ultime uscite e, se proprio non vi viene in mente niente, USNF97 non vi lascerà con l'amaro in bocca. Tenete presente che tutti i titoli citati sono interagibili fra di loro, ma se volete giocare in multiplayer, lo potete fare solo con USNF97; dopotutto è un bel gioco, degno successore di titoli altrettanto belli. I pregi (tanti) sono gli stessi; soffre quindi degli stessi difetti. Sulle macchine poco potenti avrete già notato che giocare ad un simulatore è frustrante; più è completo, più la richiesta hardware è alta. Tenuto in considerazione anche questo, fate un po' voi.

Alessandro "Homeboy" Seccafieno

US NAVY FIGHTER

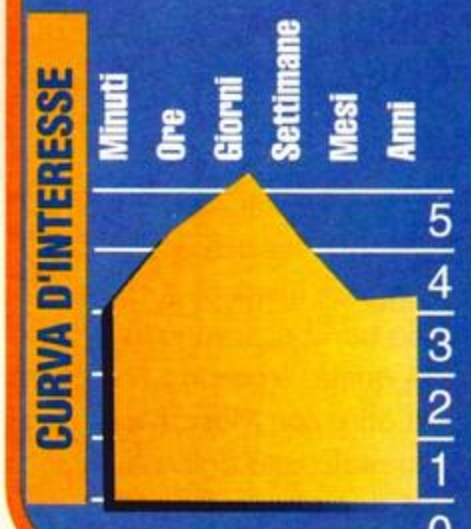
GENERE: Simulatore di volo
CASA: Electronic Arts
SVILUPPATORE: Jane's Combat Simulations

PC CD-ROM

AAAHHHH! Si, il tanto temuto ci vuole: Windows 95 impera ed è, ahimè, necessario. Se non altro, gli onesto operai della EA richiedono un Pentium 90 per far girare USNF97 (ma gira, lento, anche su un 60); 25 sono i mega da liberare sul disco fisso e il CD deve rimanere dentro. Quindi, niente pirateria! Il CD lo vuole 4X e sognatevi di poterlo giocare senza joystick (questo lo pretendo io).

K VOTO 915

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

ENIGMI MUSICALI

PROVE SU SCHERMO

PC CD-ROM

MUSIC MASTER

Abbiamo provato il primo di una serie di tre CD-ROM creati con l'obbiettivo di far accostare al mondo della musica grandi e piccini in maniera facile ed intuitiva. Lo trovate in edicola, a bassissimo prezzo...

Il Cd-Rom sbarca in edicola... Sì, direte voi, ma già da tempo lo sapevamo! Vi rispondo dicendovi che se guardate bene, le presenze dei Cd-Rom in edicola sono mostruosamente aumentate negli ultimi mesi. E i prezzi sono sempre più bassi!!! Ma ciò che rende questo mercato florido e in rapida ascesa, è il fatto che sono qualitativamente sempre più validi! Come nel caso di Music Master.

Il gioco è un punta e clicca, facile da utilizzare, e le possibilità per interagire col mondo della musica sono veramente tante.

Che ne direste di imparare a suonare divertendovi sul Piccì? E di muovervi tra i primi rudimenti che creano il gusto musicale, accompagnati nientepopodimeno che dalla band di Jovanotti? Ebbene, questa è proprio l'occasione che vi si offre con Music Master, un prodotto realizzato dall'italianissima Mediola che promette di non sfigurare nemmeno di fronte alle più blasonate realizzazioni multimediali d'oltreoceano. Si tratta di intraprendere un percorso didatticamente mirato, creato per formare un "orecchio musicale" anche in chi non ha mai avuto l'occasione di cimentarsi in crome, biscrome, quarti e terzine. In ogni CD, infatti, ci imbatteremo in quattro differenti sessioni musicali (realizzate sotto forma di gioco interattivo) che ci consentiranno di fare pratica su di un particolare aspetto legato al mondo della

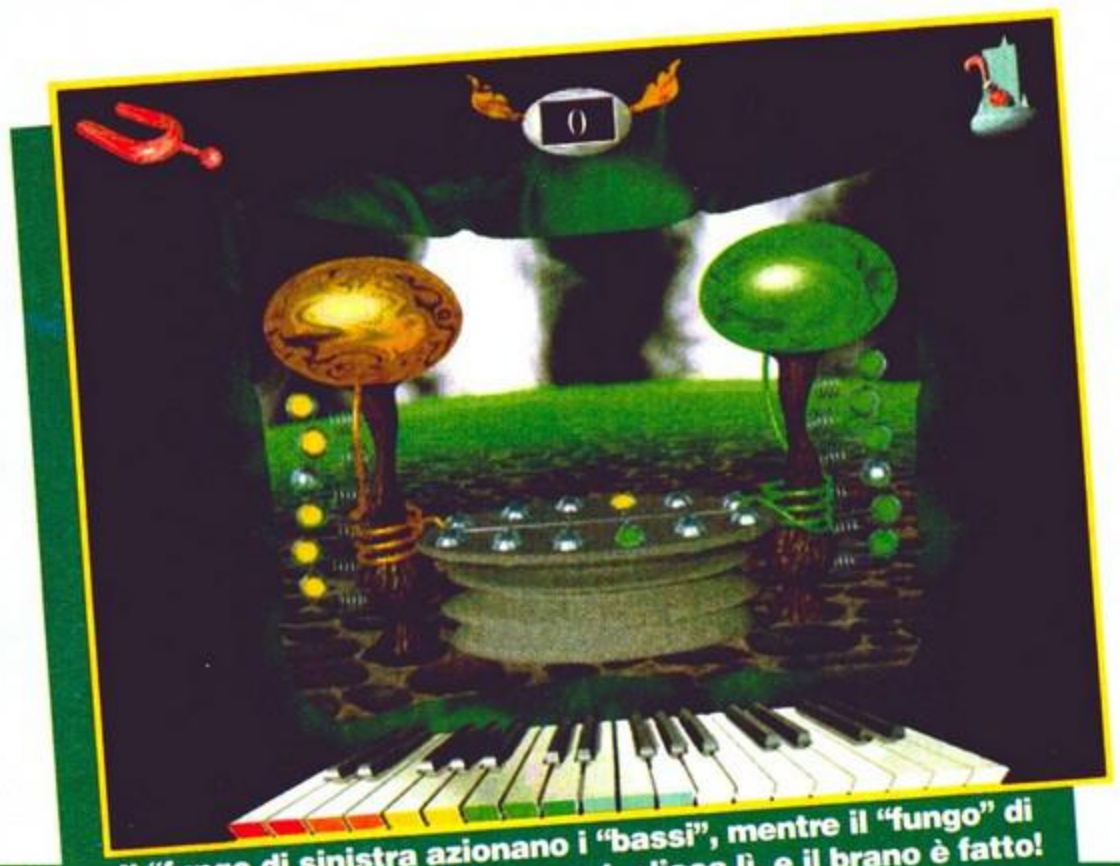
musica.
Con questo prodotto chiunque si può cimentare nell'arte musicale semplicemente premendo degli "elementi" che appaiono sullo schermo.
Facciamo alcuni esempi: nel primo CD-ROM troveremo un gioco che ci farà sperimentare in quali diverse maniere possono essere accostate le

più adatti a completare un brano che ci viene fornito direttamente dal computer.
Un altro gioco invece, utilizzando ingegnosamente un generatore musicale che ricorda tanto come forma una piramide Inca, ci consente di capire in quale maniera le diverse parti componenti

linee di accompagnamento di un basso elettrico (o di una tastiera elettronica facente le funzioni di basso) con i diversi ritmi di una batteria.
Ne troveremo un altro in cui potremo divertirci ad assemblare in diverse maniere il modo di cominciare e di finire una frase musicale, scegliendo il tipo di strumentazione, di ritmo e di accompagnamento secondo noi

una canzone (tema, controcanto, ritmo, tonalità e accordi di accompagnamento) si fondono per formare una unità omogenea, e di come basti anche un solo piccolo cambiamento in una di esse per dare un senso completamente diverso al risultato finale.
Tutto questo utilizzando un'interfaccia semplice ed abbastanza agevole, che permette di sperimentare in libertà le varie possibilità di gioco. Sì, perché questo è un CD musicale e allo stesso tempo un CD ludico, dal momento che tutte le prove presenti sul CD sono organizzate in forma di semplice gioco ad enigmi. Talmente semplice che anche i bambini più piccoli possono essere attratti da questi esercizi di "orecchio" e di logica.
La musica su cui effettuare tutti i nostri esperimenti è una musica di tipo "giovane": niente violini o violoncelli, ma batteria, chitarre e tastiere a volontà, solleticheranno la nostra vena di innovatori nel campo musicale.
I brani campionati con cui potremo trastullarci sono di ottima qualità, merito senza dubbio dei loro autori/esecutori, che sono nientemeno che i componenti della band di Jovanotti.
Un altro aspetto da tenere attentamente in considerazione è quello del prezzo praticato dalla software house di Cagliari (solo 19.900 lire), che pare particolarmente conveniente se rapportato ai prezzi a cui vengono venduti prodotti similari.
Insomma, pare proprio che grazie alla serie Music Master potremo divertirci a "sporcarci le mani" con del materiale musicale di ottima qualità. Un buon modo per introdurre grandi e meno grandi all'esperienza musicale utilizzando la scusa del divertimento. Potrebbe anche essere un regalo intelligente fatto dai figli ai genitori: in questo modo ci sarebbe una scusa per rendere papà e mamma un poco meno imbranati nell'uso del computer... e perché no, magari così potrebbero anche smettere di lamentarsi che passiamo tanto tempo davanti al video!

Giampaolo Moraschi

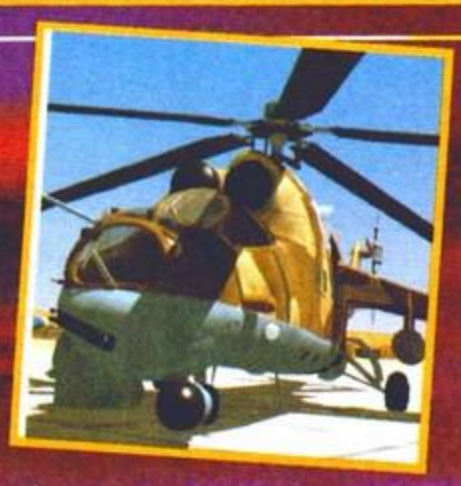


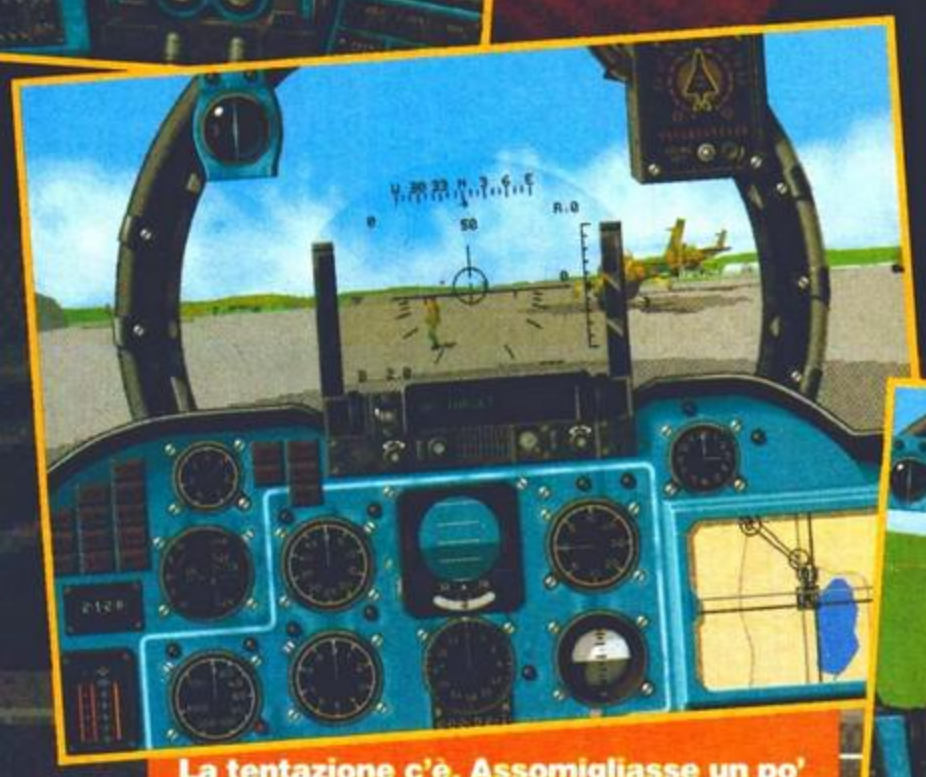
Il "fungo di sinistra azionano i "bassi", mentre il "fungo" di destra aziona i ritmi. Clicca qui, clicca lì, e il brano è fatto!

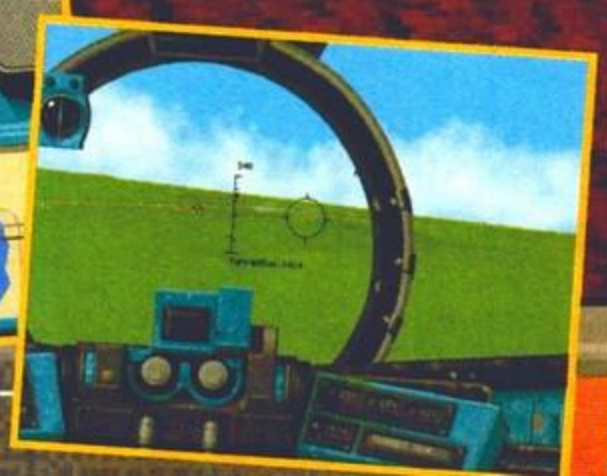
PC CD-ROM

La più formidabile fortezza volante nelle mani dell'aviazione russa; più brutto del gobbo di Notredame e più cattivo di Yeltsin con un mal di testa da dopo sbronza, è ora ai vostri comandi "l'uomo nero", come è chiamato dai piloti americani. Volate sul Kazakistan, la Corea e l'Afghanistan a bordo del più eccitante passatempo russo dopo la roulette.

Di nuovo in volo! Il vostro pilota virtuale preferito is back on the juice! Dopo le mie disavventure sugli scaldabagni armati, dopo lo sfratto dal faro fulminato, dopo essere stato sbatacchiato qua e là nel tempo, sono tornato sui mezzi a me più congeniali: le macchine volanti. 'Sta volta ho cambiato versante: vodka e caviale a colazione e per merenda... una bella sfacchinata nei kolchoz! Come avrete SICURAMENTE capito, oggi volo su un elicottero russo (anch'io, soprattutto quando mangio pesante): lo HIND. Qualche breve cenno su questo elefante con le pale rotanti; il Mil Mi-24 (denominato HIND nel codice NATO) è un elicottero d'assalto che può caricare truppe appiedate e supportarle sul campo di battaglia con un volume di fuoco spaventoso. Questa concezione si distacca nettamente dalla filosofia di costruzione occidentale che prevede l'assegnazione del ruolo di supporto ad elicotteri come l'Apache, mentre il più specifico compito di trasporto truppa è affidato ad un'altrettanto specifico elicottero: l'UH-60.
Lo Hind raggruppa quindi i due elementi fondamentali di attacco; questo grazie agli studi effettuati dai tecnici russi sul ruolo degli elicotteri americani nel conflitto vietnamita, convinti dei benefici derivanti da un mezzo di trasporto truppe pesantemente armato.
Da notare che non vi è un equivalente occidentale dello Hind. Tralasciando le altre 5 varianti dell'Hind, parliamo della variante E, che è poi quella che piloterete. L'equipaggio è composto da 3 persone: il pilota, l'ufficiale di rotta e l'ingegnere di volo. Inutile dire che nel gioco dovrete ricoprire tutti e tre i ruoli.







La tentazione c'è. Assomigliasse un po' di più al Capo...

La vista ruota automaticamente, fino a che è possibile, seguendo il bersaglio acquisito. Vi verrà il torcicollo!

CAVALLO VINCENTE NON SI CAMBIA (E NON SI LAVA NEANCHE! PUZZONE!)

Spero di avervi annoiato abbastanza, in modo da invogliarvi a leggere quanto segue con atteggiamento più critico. Normalmente il sequel di un gioco riporta le caratteristiche del primo per quanto riguarda la trama, cioè un suo ideale proseguimento; le migliorie dal punto di vista grafico sono obbligatorie come pure gli elementi fondamentali o rivelatisi di successo; se a questi si aggiunge una rinnovata veste grafica, ne risulta un prodotto che può risultare vincente. Il caso di HIND si discosta leggermente da questa prassi.
Infatti, le differenze con APACHE sono praticamente nulle, se si escludono il cockpit, le armi e la musica. A partire dal palinsesto, per proseguire con la struttura delle missioni, per finire con il sistema di pilotaggio, Hind è in tutto e per tutto uguale ad Apache. Ora, chi ha giocato o addirittura possiede Apache, come me, può tornare a posto e seguire distrattamente, in quanto devo offrire una breve spiegazione del gioco a quei poveri giocatori di gare automobilistiche che non sanno come si pilota un elicottero. Tornate dopo, se volete. Bene, vedo che siamo rimasti in molti... Cominciamo.

I 1000 E 1 MODI DI SCHIANTARSI AL SUOLO (E VIVERE FELICI)

Il gioco si apre con un taglierino, facendo attenzione a non rovinare la scatola. La musichina che ci accompagna per tutto il gioco è differente dalla fanfara di Apache: qui troviamo una fantastica banda di paese della Bielorussia che intona marcette funebri che ti invogliano proprio a vivere! Non c'è niente di meglio che imbarcarsi su un elicottero accompagnato da una melodia che farebbe piangere anche un becchino! Ma tralasciamo le inezie, e passiamo a vedere le impostazioni gioco. Classica la schermata di configurazione audio/video e la scelta del modello di volo. Significa che possiamo settare i parametri a nostra disposizione per volare in modalità novice, se non siamo addomesticati a volare con un elicottero; il modello stable che si avvicina a qualcosa che assomiglia ad un vero elicottero senza gli effetti secondari delle manovre e realistic, cioè con tutte le dinamiche di volo attivate (qualcuno insinua anche che si possa percepire la brezza proveniente dagli spifferi del vetro). Tornati al principale, scegliamo una missione instant action o una campagna (proporrei quella del frusinate, c'ha 'n sacco de fratte pe' 'nna a'nfrattasse!) e familiarizziamo col mezzo ai nostri comandi. Con i tasti + e - aumentiamo e diminuiamo il collettivo, che per gli ignoranti è l'angolo d'attacco (inclinazione) delle pale del rotore che, "mordendo" l'aria, sollevano l'elicottero. Il passo ciclico, ovvero l'inclinazione del disco sul quale sono montate le pale del rotore, è controllato dal joystick che, spinto in avanti o indietro, causa l'abbassamento o l'innalzamento della punta del velivolo ed il suo conseguente avanzamento o indietreggiamento. Idem per quanto riguarda il rollio e la conseguente "sterzata"; un altro metodo per effettuare la stessa manovra è l'utilizzo del rotore di coda, utilizzabile però alle basse velocità. Acquisita familiarità con il mezzo, possiamo provare ad usare i sistemi di puntamento dell'Hind e ad usarne le armi. Una delle poche differenze rispetto ad Apache, è il sistema di puntamento Silicon WSO che sta per Weapon System Operator. Abbinato all'Head Tracking System, questo sistema causa la rotazione automatica del punto di vista (fino a dove è possibile) e permette di seguire l'obbiettivo dal punto di vista del cannoniere. Una caratteristica negativa di Hind è che, pur essendo dotato di bombe a caduta libera e pur il manuale (tutto in inglese come pure il gioco) esplicando perfettamente le tecniche di sgancio, risulta difficile controllare l'esito del bombardamento, a meno che la voce del cannoniere non confermi l'avvenuta distruzione del bersaglio. La missione addestrativa allo sgancio offre la possibilità di cimentarsi in questa pratica, ma la mancanza di un punto di vista "di profilo" porta ai risultati di cui prima. L'alternativa è quella di selezionare la visuale esterna e manipolarla in maniera tale da controllare lo sgancio. Questo mette però in difficoltà il pilota che vede scombussolato il suo punto di vista. Pazienza...

IN FIN DELLA FIERA (ED IN PRINCIPIO DELLA SAGRA)

L'effettiva somiglianza con Apache, rende difficile giudicare Hind. Da un lato, un nuovo acquirente del prodotto si trova di fronte ad un buon gioco; d'altro canto, come poter consigliare un "duplicato" di un successo ormai accertato? Se proprio vi siete divertiti a finire Apache con gli occhi bendati, Hind potrebbe offrirvi qualche possibilità di divertimento in più. Ma se siete nuovi ai prodotti Di, è il caso che decidiate da che parte stare: CIA o KGB?

Alessandro 'Pitone' Seccafieno

No, dico, notate il profilo! Solo anni di privazioni possono aver portato ad immaginare un'estetica del genere. Forse l'hanno scelto perché fa' proprio paura. Peggio di Daniele...

HIND

Genere: Simulatore
Casa: Digital Integration
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Non giocateci se non avete almeno un Pentium 60 a 16 mega di RAM. Non guardate i requisiti di sistema perché non sono affidabili; idem per il joystick: se solo vengo a sapere che avete provato a giocare ad un simulatore senza joystick... Schede sonore a piacere.

PROVE SU SCHERMO

PC CD-ROM

BEDLAM

Per i patiti della distruzione globale, è pronta l'alternativa a Syndicate Wars proposta dalla GT Interactive. Niente androidi, però; questa volta guiderete un bel mezzo corazzato.

La povera Terra è ancora in conflitto; non c'è pace per il genere umano. Questa volta il nemico da sconfiggere è una razza aliena biomeccanica, che ha allungato le sue mani sul nostro pianeta.
Naturalmente voi avrete un ruolo di grande importanza nell'economia del conflitto, in qualità di comandante di una squadra di mezzi corazzati, grazie ai quali cercare di seminare la distruzione nelle file dei nemici.

PROFESSIONE: PILOTA

Giocando a Bedlam verrete messi a capo di una squadra composta da tre veicoli d'assalto speciali, chiamati RAT (Remote Assault Tank... rabbrividiamo), ciascuno dotato di un singolo membro di equipaggio. I vostri ordini sono molto semplici: eliminare quanti più biomex (questo il nome dei vostri nemici, molto simili nell'aspetto ad un Terminator) possibile, cercando di non spendere troppe risorse nel farlo. Infatti il budget a disposizione della vostra squadra è piuttosto limitato, e non potrete permettervi di subire troppi danni o sparare continuamente a raffica, se non volete trovarvi in braghe di tela con il prosieguo delle missioni, quando le cose si faranno più difficili.
Il controllo dei vostri mezzi avviene via satellite, da una gigantesca astronave dove siete imbarcati, al sicuro da ogni minaccia da terra. Così potrete avere un più chiaro punto di vista dell'evoluzione di ogni scenario, e potrete guidare al meglio i vostri mezzi, portandoli ad eseguire azioni combinate di grande efficacia. I RAT sono veicoli resistenti e in grado di causare molti danni in combattimento, ma se non li guiderete con una tattica efficace, difficilmente riuscirete a portare a casa un successo nelle missioni più avanzate.

Le missioni di Bedlam sono riunite in diversi stage che devono essere affrontati in sequenza

SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Le missioni di Bedlam sono riunite in diversi stage che devono essere affrontati in sequenza. Il vostro compito sarà di liberare dai Biomex diverse zone strategiche; all'interno di ogni zona dovrete

GLI STRUMENTI DELLA DISTRUZIONE

Ecco un elenco dei vari power-up che è possibile raccogliere nel corso di una missione.

AMMO: piccola scorta di munizioni che rifornirà al 50% le vostre armi più scariche.

BONUS: possono essere punti extra (per la gloria) o dollari sonanti (per acquistare nuovi gadget tra una missione e l'altra).

CHAOS: fino a che resterà attivo il vostro RAT sarà trasformato in una vera macchina da distruzione ambulante. Potrete radere al suolo qualsiasi cosa.

ENERGY: rifornisce di energia il vostro carro armato.

WEAPON: permette di accedere a nuove armi nello schermo di selezione. Un power-up che non vi serve nella missione in cui lo raccogliete, ma che è fondamentale nel prosieguo del gioco.

SHIELD: per alcuni secondi sarete invulnerabili... approfittatene.

TURBO SPEED: sarete molto più veloci, anche se per poco tempo. L'ideale per tentare una pericolosa sortita mordi e fuggi.

Giocando a Bedlam verrete messi a capo di una squadra composta da tre veicoli d'assalto speciali

affrontare da una a cinque missioni, che potrete scegliere nell'ordine che preferite. Ogni missione vi metterà di fronte ad un obiettivo principale e a diversi obiettivi secondari da distruggere prima di abbandonare il campo di battaglia. I RAT si guidano semplicemente via mouse, e risultano molto manovrabili. La loro potenza di fuoco è elevatissima, e in più di un'occasione vedrete il video ricoperto di esplosioni, fuoco e fiamme; però il consumo delle munizioni andrà di pari passo con il macello che intendete scatenare. Per fortuna perlustrando i vari livelli potrete raccogliere diversi power-up per potenziare il vostro mezzo o per rifornirlo di energia e munizioni. Dallo schermo è possibile seguire l'azione di un solo RAT alla volta; per avere una migliore visione di insieme si può consultare la mappa strategica. In ogni momento, comunque, avrete sempre sotto controllo lo status di ogni vostro mezzo impiegato sul campo, grazie a due minuscoli monitor integrati nell'interfaccia di controllo. Questi vi terranno informati costantemente, riferendovi se i mezzi che non state controllando direttamente sono al sicuro o sono sotto attacco. Per gestire al meglio Bedlam dovrete imparare a sfruttare al meglio le informazioni offerte da questi speciali visori, per riuscire a coordinare efficacemente tutti i RAT in un attacco devastante. Tra le altre cose l'interfaccia di controllo vi aggiornerà sulla situazione delle vostre armi, che se usate senza pause si surriscalderanno fino ad incepparsi; niente armi spianate, quindi, ma colpi mirati o brevi raffiche, se non volete trovarvi sul più bello senza la possibilità di aprire il fuoco.

PREGI E DIFETTI

Bedlam, come impostazione generale,

ricorda molto Syndicate Wars, anche se aggiunge del suo all'azione. Soprattutto a livello grafico si notano delle differenze apprezzabili, in virtù della grafica isometrica, molto bella, e delle animazioni spettacolari, soprattutto per quanto riguarda le esplosioni a catena che in più di un'occasione arriveranno a riempire lo schermo. Purtroppo l'ottima grafica spesso tenderà a rallentare il sistema (specie sotto Windows 95) e a perdere fluidità quando lo schermo si riempie di oggetti in movimento. La giocabilità è buona, anche se le missioni, impegnative fin dall'inizio, a volte vi costringeranno a vagare a lungo per gli scenari alla ricerca di un obiettivo minuscolo e difficile da individuare. Purtroppo si tratta di un difetto non da poco, visto che vi capiterà anche di dover perlustrare palmo a palmo un intero livello alla ricerca di un semplice pulsante, dopo averlo già ripulito di tutti i nemici presenti: un po' frustrante. Peccato, perché le premesse per realizzare un bel gioco c'erano tutte: bella grafica, sonoro efficace, combattimenti coinvolgenti e azione divertente. Ma i rallentamenti delle animazioni, e le pause dovute alla ricerca di un particolare bersaglio durante le missioni, ne riducono l'appetibilità solo agli appassionati del genere.

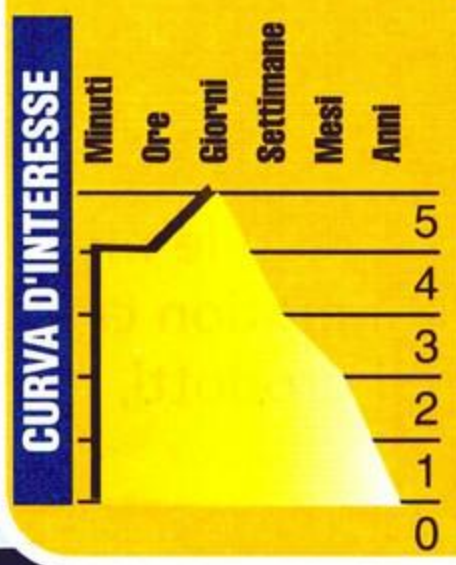
Antonio Perna

BEDLAM

Genere: Azione e strategia
Casa: GT Interactive
Sviluppatore: Mirage

PC CD-ROM

Per giocare a Bedlam in DOS basta un 486 DX2 66 Mhz con un CD a doppia velocità, 8 MB RAM, una scheda SVGA e almeno 50 MB liberi su hard disk. Per Windows 95 si gioca con un Pentium 166, un CD a quadrupla velocità, 16 MB RAM e 100 MB su hard disk.



E' stato ***creato...***

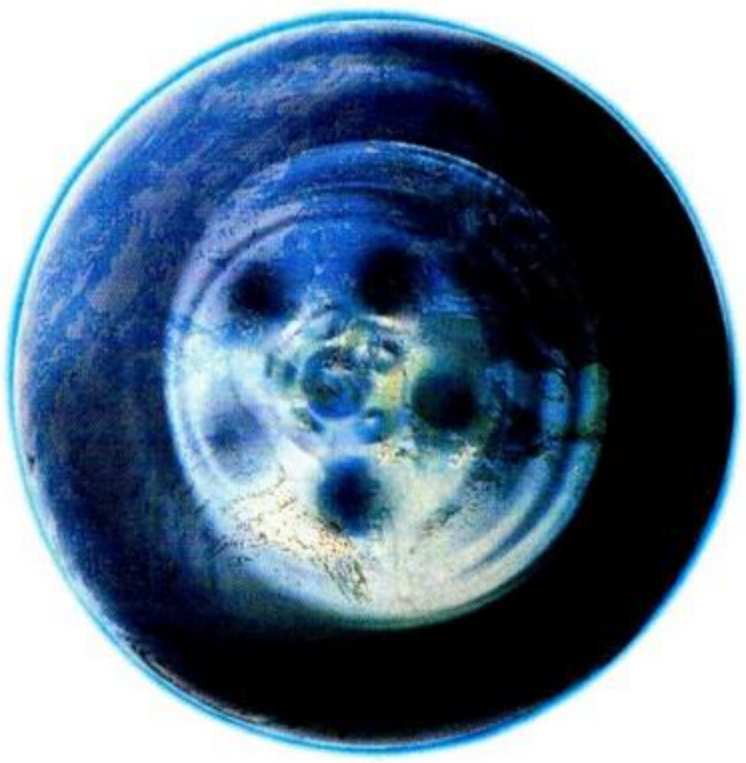
Quando si parla di giochi sportivi, uno ed uno soltanto è il nome: EA SPORTS. Occupiamo il settore più grande del mercato dello sport e abbiamo venduto più di 25 milioni di prodotti sportivi.

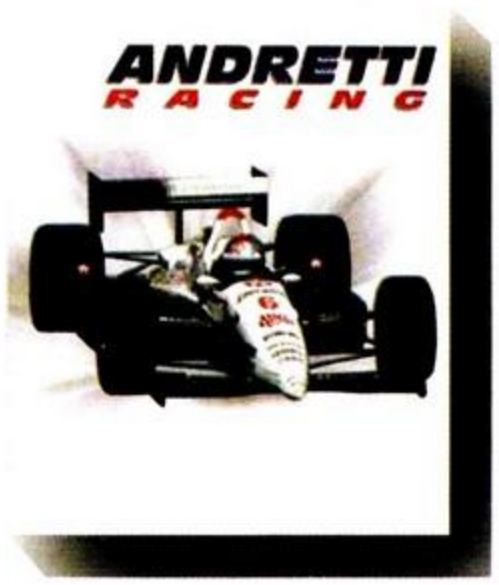
Per noi, secondo classificato significa primo dei perdenti; è per questo che ci avvaliamo dell'esperienza dei più grandi campioni sportivi, come John Madden, David Ginola, John Motson, Andy Gray e Des Lynam, per ricreare gli sport con verosimiglianza assoluta.

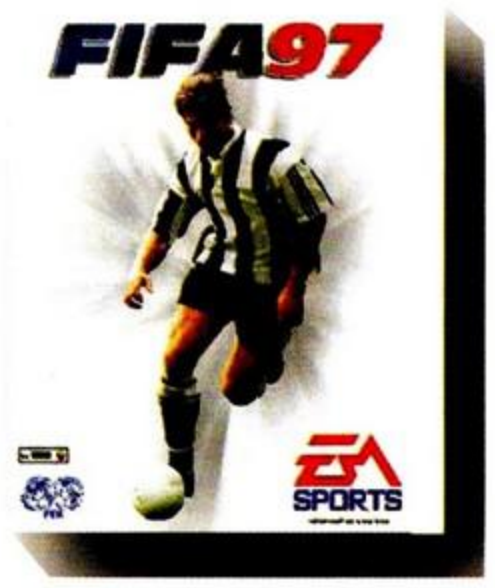
Accompagna tutto ciò con le migliori e più rivoluzionarie tecnologie, come il nuovissimo sistema di motion capture, MotionBlending™, introdotto con la versione 97 dei nostri prodotti, e otterrai i migliori videogiochi sportivi mai visti.

Cattura l'emozione del vero sport con EA SPORTS.

... un **mondo** di **sport**







EA SPORTS™

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

...adesso lo puoi **Giocare** *sul tuo PC*

CD-ROM • WINDOWS 95 • PlayStation™ • Saturn™

by C.T.O.

http://www.cto.it

EA SPORTS e il logo EA SPORTS sono marchi depositati della Electronic Arts. Electronic Arts e "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" sono marchi registrati della Electronic Arts. Tutti i diritti riservati. NHL e lo scudetto NHL sono marchi depositati della National Hockey League e sono usati sotto licenza dalla Electronic Arts. Tutti i logo NHL e delle squadre e altri marchi qui riprodotti sono di proprietà della NHL e delle rispettive squadre e non possono essere riprodotti senza previo consenso scritto della NHL Enterprises © 1995 NHL. Il logo NBA e le identificazioni delle singole squadre sono marchi depositati, simboli soggetti a copyright e altre forme di proprietà intellettuale della NBA Properties, Inc. e delle rispettive squadre non possono essere usati, anche parzialmente, senza previo consenso della NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. PGA TOUR e il logo TOUR sono marchi registrati della PGA TOUR, Inc. e sono usati previo consenso. Tutti i prodotti sponsorizzatori e i nomi delle aziende produttrici sono proprietà dei rispettivi proprietari. SEGA, SEGA Mega Drive e SEGA Saturn sono marchi di fabbrica della Sega Enterprises Ltd. • "PlayStation" e sono marchi di fabbrica della Sony Entertainment Inc.

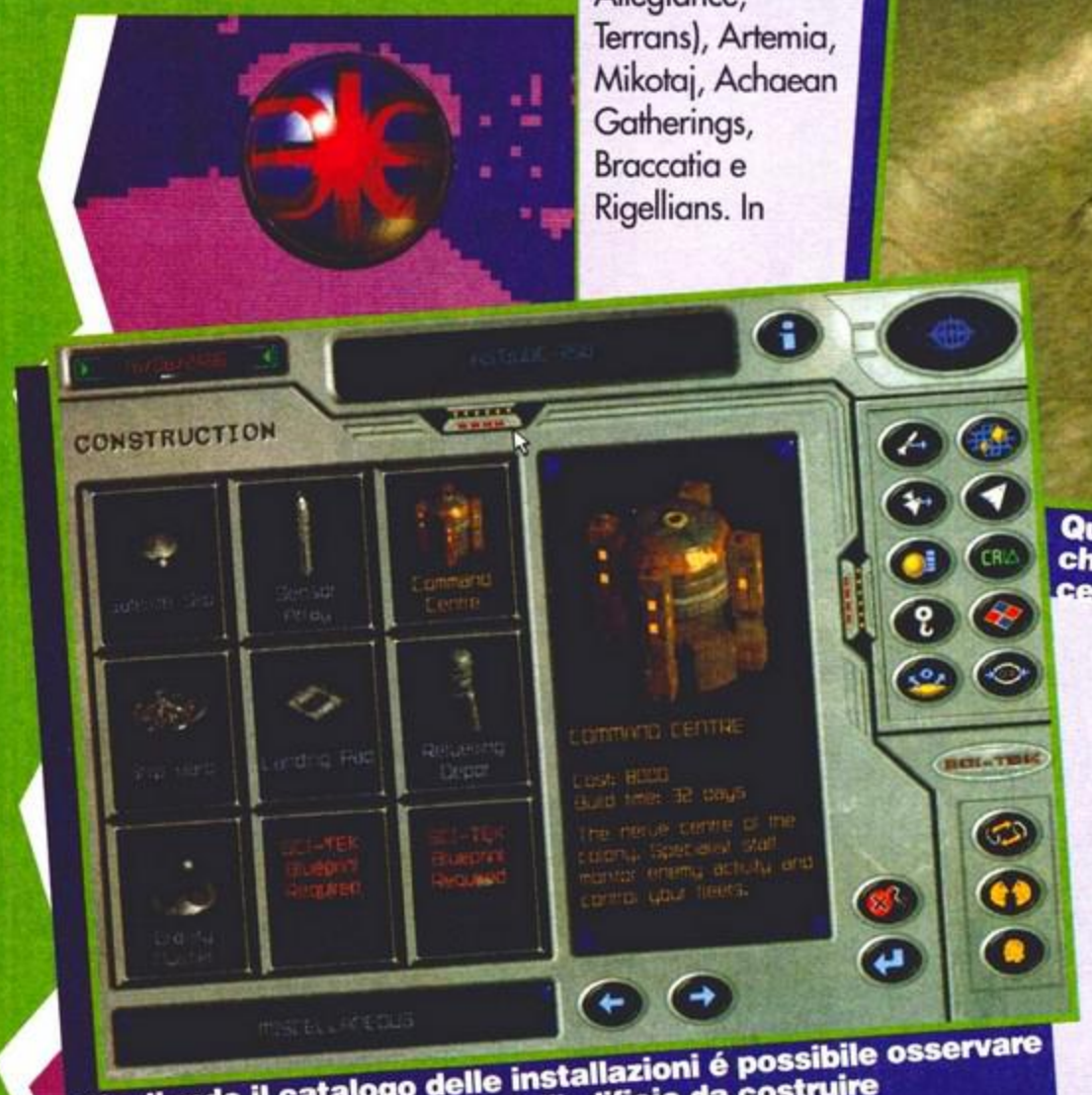
PC CD-ROM

FRAGILE ALLEGIANCE

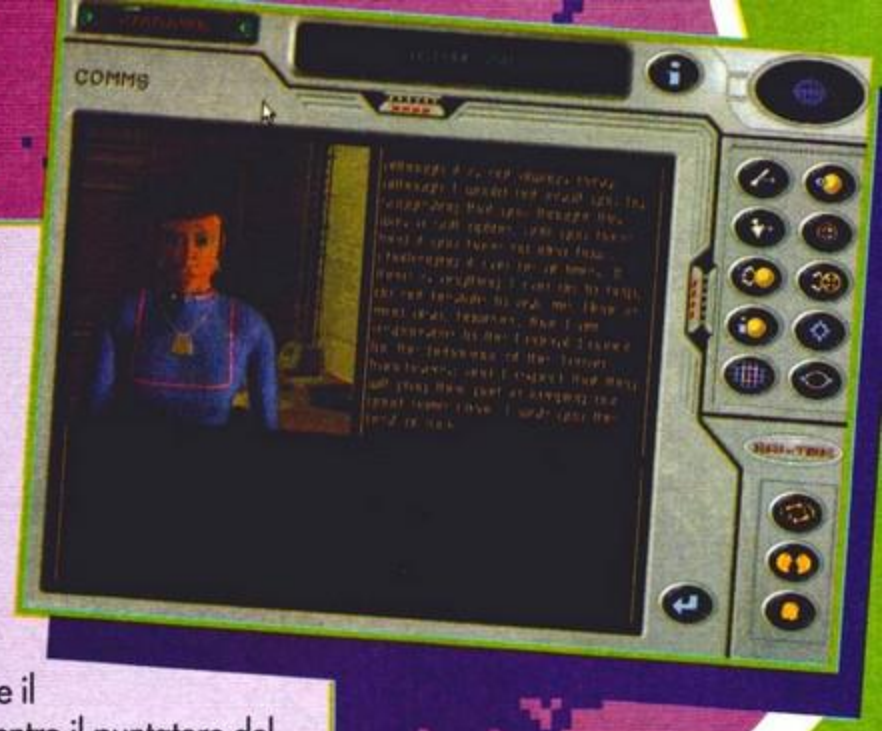
Ai margini dell'universo sconosciuto, dei poveri minatori si accapigliano per un pugno di sassi: avrete il coraggio di essere uno di loro?

Venticinquesimo secolo: la storia dell'Impero spaziale della dinastia Salaria finisce con un colpo di stato e l'ultimo imperatore Dramon Salaria viene deposto. Al suo posto, una Federazione rappresentativa delle sei razze conosciute dell'universo garantisce la pace e la cooperazione. Il Concilio Federale nominalmente governa i sei popoli: Terrestri (o, come vengono chiamati in Fragile Allegiance, Terrans), Artemia, Mikotaj, Achaean Gatherings, Braccatia e Rigellians. In realtà, sono ancora una volta le mega-corporazioni che la fanno da padrone. Il nostro ruolo, in questo nuovo gioco della inglese Gremlin, sarà di impersonare un funzionario della Tetra Corp, colosso minerario, spedito ai margini dell'universo (e te pareva...) per raccogliere un po' di sassolini colorati... cioè, volevo dire, di preziosissimi minerali di inestimabile valore. I Settori Frammentati (questo il significativo nome dell'area d'azione in cui ci dovremo misurare) non sono altro che un grosso gruppo di asteroidi ricchi di risorse minerarie, contesi dalle compagnie di estrazione delle sei razze. Il che significa che non saremo soli in questo angolo sperduto dell'immenso cielo, ma in compagnia di uno stuolo di amiconi pronti a tutto. Come se non bastasse, poi, esiste una settima razza (che non fa parte della federazione), i Mauna, che ha il compito di rompere le scatole un po' a tutti indifferentemente. Bell'ambientino, eh? Ma adesso non esaltatevi e non pensate che Fragile Allegiance sia un gioco pieno di adrenalina e che dia la possibilità di sedersi davanti al computer a blastare (termine tecnico che significa ridurre in piccoli pezzettini con un'arma esplosiva) i nostri malcapitati concorrenti. Non è proprio così: infatti, al contrario, si tratta di un programma che richiede una buona dose di buona volontà e pazienza per potersi divertire. Mi spiegherò meglio: il gioco è ben realizzato, con numerose opzioni e buone trovate (su tutte la possibilità di intrattenere relazioni diplomatiche in modo abbastanza vario e approfondito, di stipulare patti e nel contempo di spedire satelliti-spia e agenti segreti sugli asteroidi delle altre razze). Quello che manca, e che bisogna necessariamente trovare da soli, è l'interesse nel proseguire, soprattutto all'inizio delle partite, per poter arrivare alla parte interessante (ovvero il confronto con le altre civiltà). Già; infatti nel manuale è difficile trovare spiegato chiaramente quale sia lo scopo vero e proprio del gioco: sì, la Tetra Corp ci ha spedito laggiù per fare i minatori e fare soldi, ma quanti bisogna farne? O forse si vince battendo la concorrenza aliena? Tutto ciò non è molto chiaro, e a mio giudizio toglie sapore al gioco, pure interessante come meccanismi. Bando però a tutte queste chiacchiere e vediamo un po' quali sono le caratteristiche salienti di Fragile Allegiance. Come ormai sarà chiaro, si tratta di un gioco strategico basato sulla gestione di una serie di colonie minerarie, che vanno governate con attenzione al personale, ai rifornimenti energetici e alle scorte di acqua e cibo. Su ogni asteroide-colonia è possibile costruire installazioni per sfruttare le risorse del sottosuolo e per permettere la vita dei minatori, oltre a strutture per la costruzione di astronavi, missili e oggetti di vario tipo da commerciare. Il fulcro del gioco è la gestione economica, da curare attraverso il bilanciamento dei consumi interni (ovvero quelli della

Questo cratere disabitato non aspetta altro che coloni desiderosi di costruire un nuovo centro minerario

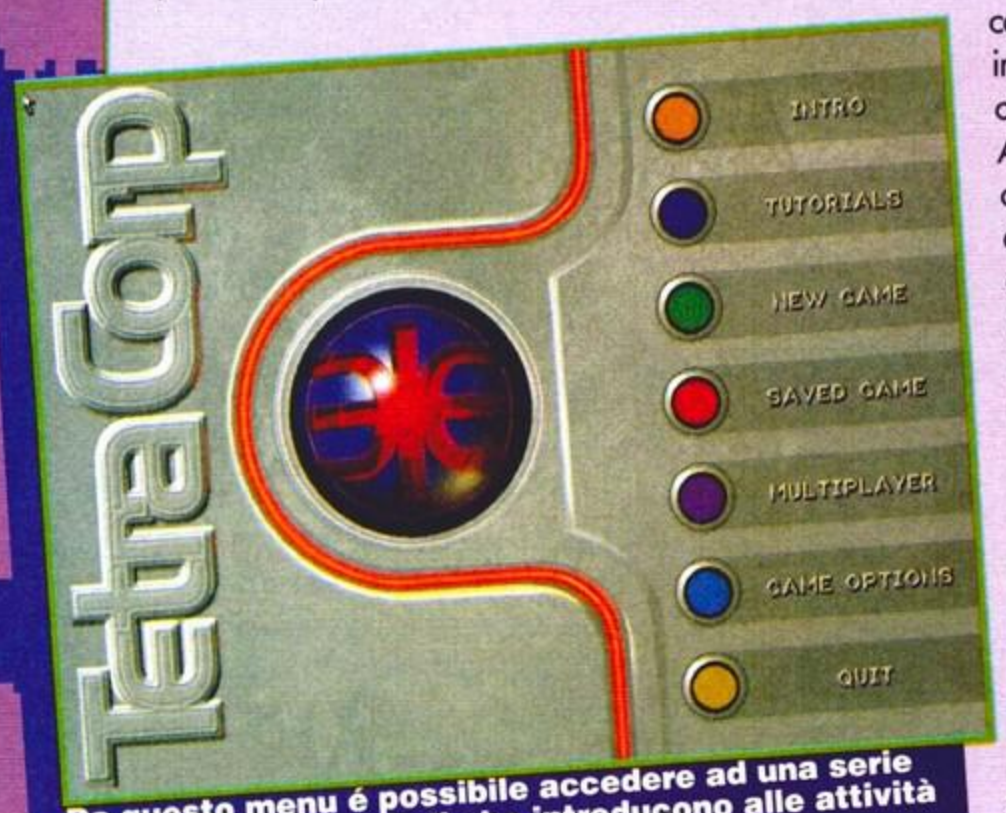


Sfogliando il catalogo delle installazioni é possibile osservare un'immagine rotante in 3D dell'edificio da costruire



colonia) e il commercio (con altre razze o con il governo della Federazione). Esiste comunque un ampio catalogo di armamenti militari, per scatenare combattimenti di notevole efficacia: astronavi da battaglia, incrociatori stellari e missili a carica biologica sono solo alcuni esempi. Da questo punto di vista Fragile Allegiance ricorda un po' Master of Orion della Microprose: si possono costruire astronavi di vario tipo attrezzandole come si desidera, sviluppando la tecnologia per nuovi "optionals" e per nuovi modelli. Al contrario di Master of Orion, però, gli avanzamenti tecnologici non sono sviluppati "in proprio", ma acquistati da una corporazione consorella, la Sci-Tek. Infatti, basta sfogliare il vero e proprio catalogo dei nostri fornitori e scegliere ciò che si desidera (quasi sempre costosissimo) perché l'astronave della Federazione ce lo recapiti nel giro di qualche mese. Grande importanza hanno queste visite degli emissari del governo, in quanto ad essi è possibile vendere i minerali estratti secondo delle quotazioni in continua oscillazione (stile borsa valori), sempre che ovviamente non si preferisca barattarle con qualche concorrente o usarle per i propri fini (la costruzione di determinate astronavi, satelliti o edifici richiede particolari minerali). Una volta che avremo a disposizione una florida colonia, sarà tempo di cercare nuovi asteroidi, sondarli alla ricerca di giacimenti ed eventualmenti colonizzarli, costruendo un impero commerciale. Attenzione però: come annunciato da un ributtante alieno nella bella introduzione, la guerra commerciale è pericolosa come qualsiasi altra guerra... Una parola, infine, sulle caratteristiche tecniche del gioco: la grafica, molto scarna nelle numerose schermate relative alla gestione delle colonie e all'attività economica, è buona solo nella raffigurazione delle installazioni e delle astronavi, rappresentate in 3D in apposite schermate che ne descrivono le caratteristiche. A colpo d'occhio, bella la rappresentazione della colonia sulla superficie degli asteroidi, ma quando si gioca ci si accorge che è facile confondere le diverse installazioni e cliccare su quella sbagliata senza volerlo. Questo non è purtroppo l'unico neo dell'interfaccia: infatti, per avere una descrizione della funzione delle varie icone (la cui immagine non è di per sè esplicativa) occorre premere il tasto Control mentre il puntatore del mouse è sopra l'icona stessa, anzichè poterlo leggere direttamente in un'apposita finestra come avviene in molti altri programmi. Tutto ciò rende laborioso imparare velocemente a usare i diversi comandi. Piuttosto deludente anche lo sbandierato motion-capture dei dialoghi con i rappresentanti delle altre razze: le figure sono troppo piccole per apprezzare appieno i movimenti del viso, e gli alieni non sono poi così ben realizzati. In definitiva, credo di poter consigliare Fragile Allegiance solo ai fanatici della gestione economica in ambito "spaziale"; per tutti gli altri, meglio aspettare Master of Orion II.

Paolo Forni



Da questo menu é possibile accedere ad una serie di tutorial multimediali che introducono alle attività principali da svolgere durante il gioco

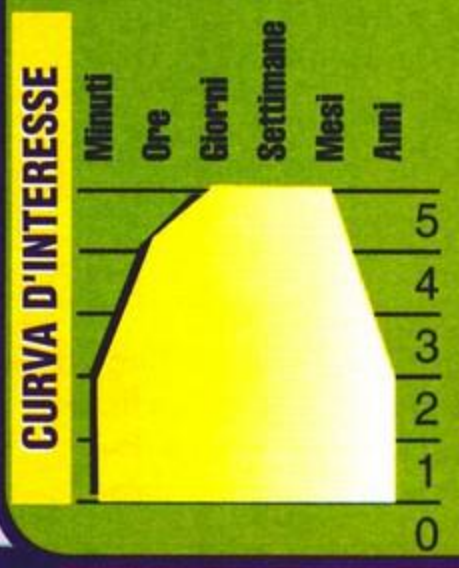
FRAGILE ALLEGIANCE

Genere: Strategico
Casa: Gremlin
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Nelle richieste tecniche Fragile non è esageratamente esoso: basta un 486/66 (se giocate sotto DOS; il gioco gira anche sotto WIN95), 8 MB di RAM (16 con 95), un CD-ROM 2x, una scheda sonora SoundBlaster, Gravis Ultrasound o Ensoniq Soundscape, una SVGA, un mouse e un HD molto libero. L'installazione minima è si da 36 mega, ma non avrete la musica: praticamente obbligatorio allora installare 100 mega!

K VOTO 825



PC CD-ROM

DAGGERFALL

Un gioco di ruolo! Da quanto tempo ne aspettavo uno nuovo! Ma... siamo proprio sicuri che sia nuovo?

Finalmente! Questo è stato il mio primo pensiero quando mi è stata consegnata la scatola di The Elder Scrolls 2: Daggerfall. Anche se non avevo giocato a TES 1: Arena, mi aspettavo molto da Daggerfall, se non altro perchè si tratta di uno dei pochissimi giochi di ruolo fantasy per PC usciti quest'anno. Leggendo il manuale, abbastanza preciso e completo, ma contenente alcune omissioni, la buona impressione iniziale sembrava mantenuta, e così guardando la gotica introduzione seguente all'elaborata creazione del personaggio da interpretare durante il gioco... Ma come ogni sogno muore all'alba, allo stesso modo le mie aspettative si sono dileguate cominciando a giocare! Daggerfall, se promette un mondo gigantesco da esplorare, centinaia di quest da risolvere, una grafica 3D che sfrutta il motore grafico della Bethesda X^{n}gine (già usato per Terminator Future Shock), denota difetti che lo rendono macchinoso dal punto di vista dell'interfaccia, spesso noioso da giocare e graficamente non attraente. Ma andiamo con ordine.

LA STORIA

Il preambolo è molto semplice: in qualità di amico e "risolvi-guai" dell'imperatore, il vostro personaggio è spedito nel regno di Daggerfall, dove dovrà risolvere il mistero del defunto re Lysandus, che anche da morto infesta la capitale con il suo esercito di fantasmi. Durante il viaggio per mare, però, una tempesta distrugge la nave. Dopo il naufragio, ci si ritroverà semisepolti in una grotta. L'unica apparente via d'uscita è attraverso alcuni bui corridoi (leggasi dungeon), da superare assolutamente se si vuole proseguire con la missione.

I PREGI

I punti a favore di Daggerfall sono essenzialmente due: il meccanismo di costruzione e quello di avanzamento di livello del personaggio (ricordo che la principale differenza tra le avventure e i giochi di ruolo è la seguente: nelle avventure il personaggio è predeterminato e le sue abilità solitamente non migliorano con il procedere del gioco, mentre nei giochi di ruolo il miglioramento è fondamentale ed è possibile scegliere tra vari tipi di personaggi per giocare). La scelta nella caratterizzazione del proprio alter ego è vastissima: 8 razze, 18 professioni (e la possibilità di crearne una ad hoc) e 27 skills (abilità generiche, tipo nuotare, conoscere un particolare tipo di magia, ecc.) garantiscono la variabilità e la possibilità di costruire un personaggio "su misura". L'avanzamento di livello non avviene con un sistema di punti esperienza, ma usando le proprie abilità ripetutamente (per es. combattendo, lanciando incantesimi, saltando, ecc.).

I DIFETTI

Qui veniamo ai punti dolorosi: la lista è lunga, ed è difficile giustificare la Bethesda per avere immesso sul mercato alla fine del 1996 un prodotto che, a parte il light-sourcing e il 3D reale, sembra un gioco del 1994. Innanzitutto la grafica: ci si aspetterebbe almeno la scelta tra alta risoluzione e grafica VGA, ma tutto ciò che si può ottenere è una squallida 320x200 a 256 colori, e

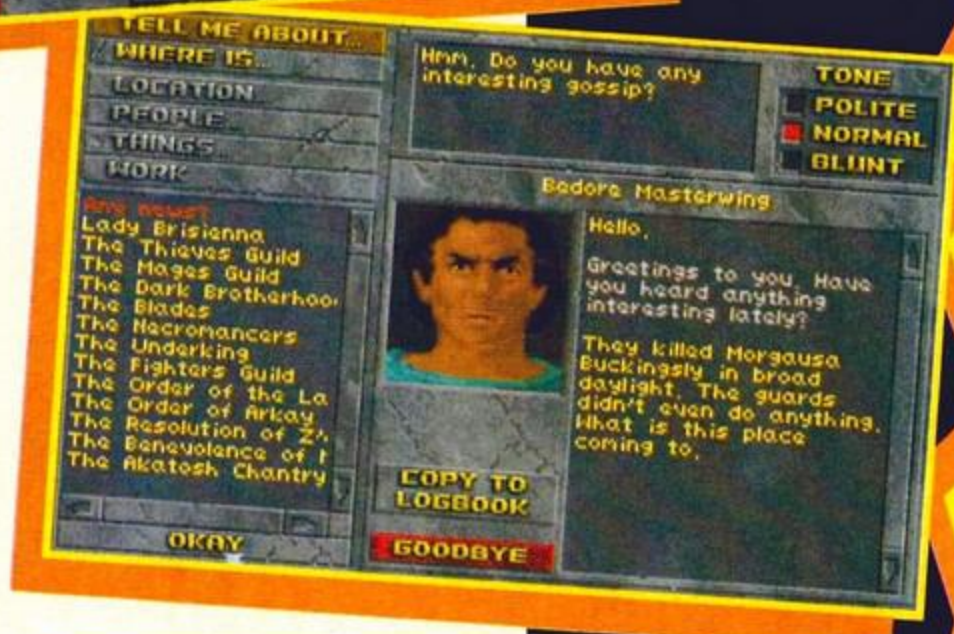
La mappa tridimensionale, pur essendo molto suggestiva graficamente, non è sempre di facile lettura

nonostante questo il gioco è frequentemente rallentato da caricamenti da CD (anche con un'installazione da 96 mega!). Se questo è stato fatto per permettere una maggiore fluidità del 3D reale, allora era forse preferibile giocare in 3D fittizio, dato che questo non è uno sparatutto e non conta solo l'architettura dei dungeons. Segue l'interfaccia, strettamente imparentata con la grafica: già due anni fa con Ravenloft I della SSI (non andando a scomodare gli Ultima) era possibile spostare gli oggetti dell'inventario trasformandoli in icone da spostare con il mouse, e gli oggetti visibili nel mondo 3D erano prelevabili, manipolabili e sparivano una volta presi. Ebbene, in Daggerfall, per spostare o raccogliere un oggetto occorre dapprima selezionare il tipo di azione (prendere), quindi selezionare l'oggetto, e poi andare a cercare nel proprio inventario dove è stato posto, ed eventualmente utilizzarlo. Tutti i tesori

Una delle particolarità di questo gioco risiede nella possibilità di incontrare diversi animali all'interno della città: questo cavallo addirittura nitrisce!

appaiono nei dungeons come cumuli di armi e monete, anche se poi contengono solo una freccia o un oggetto, e la rappresentazione grafica non sparisce una volta che gli oggetti sono stati prelevati. Tutto ciò è abbastanza penoso, considerando anche che spesso, a causa della qualità grafica, gli oggetti non sono riconoscibili per quello che sono e occorre cliccarci sopra per distinguere un pezzo di armatura da un ingrediente per una pozione magica. Infine, ma forse più importante di tutti, lo sviluppo della trama del gioco. Migliaia di luoghi da visitare, di persone da incontrare e di missioni da compiere, recita il retro della scatola del gioco. Sì, è incredibilmente tutto vero, ma... Mah! Non è che abbiano fatto ciò per mascherare la mancanza di idee nell'architettare una valida storia? Viene proprio questo sospetto quando si scopre che le missioni da compiere in quasi tutti i casi si riducono a "porta questo oggetto al tale nella tale città, che ti darà 35 monete d'oro". Il brutto è anche che, per proseguire nella linea principale della storia, è necessario passare attraverso queste "forche caudine" delle missioncine insulse. Che significato ha allora creare un mondo così vasto, in cui la narrazione affoga in un mare di nullità? Forse sto esagerando, ma mi aspettavo davvero molto di più. Anche la conversazione con i vari personaggi è ripetitiva, e sovente è possibile chiedere solo le informazioni per raggiungere un determinato negozio o le istruzioni su una nuova missione da compiere. Molto fastidioso è il bug che non permette di copiare sul notebook le frasi dei nostri interlocutori, che andandole a rileggere risultano sovrapposte le una alle altre.

La scheda del personaggio è molto completa e dettagliata e permette un facile accesso a tutte le informazioni



TIRANDO LE FILA DEL DISCORSO...

Volendo fare un consuntivo, si può dire che Daggerfall è un gioco che promette tanto ma mantiene assai poco; nella realizzazione prevalgono gli aspetti datati rispetto alle innovazioni, mentre poca fantasia traspare nel concetto e nello sviluppo della trama.
Un mondo meno vasto, ma più interattivo, e una linea di sviluppo della storia maggiormente logica non avrebbero guastato.

Paolo Forni

DAGGERFALL

Genere: Gioco di ruolo
Casa: Virgin
Sviluppatore: Bethesda Softworks

PC CD-ROM

Sono richiesti un 486/66, 8 Mb di RAM, un CD-ROM 2x, una scheda VGA, 50 Mb liberi su hard disk (per l'installazione minima, meglio quella da 96) e MS-DOS 6.0. In WIN95 occorre usare la modalità DOS o anche una finestra DOS, se avete sufficiente RAM. Nessun problema per le schede audio, tutte le migliori sono supportate.

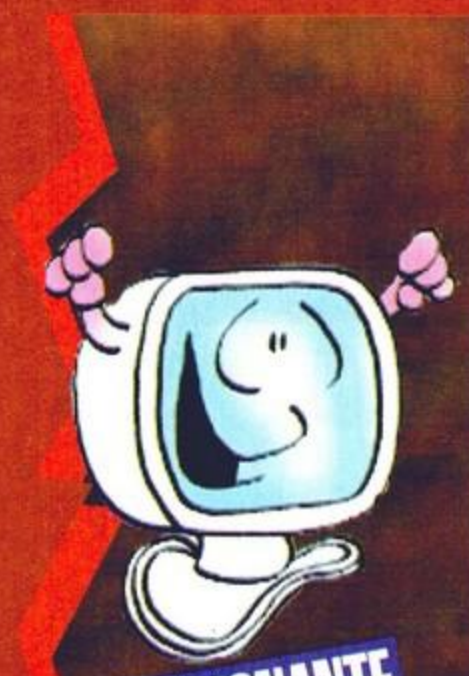
SIMULATORE DI MECH

PROVE SU SCHERMO

PC CD-ROM

SHATTERED STEEL

Al grido "Si guadagna!", mettetevi ai comandi del vostro Planet Runner, un Mech un po' più piccolo, e ristabilite l'ordine. Ancora una volta siete chiamati ad impegnarvi in sanguinose battaglie; dopo devestanti guerre corporative, nell'anno 2132 non ricostruite: RICARICATE!



APPASSIONANTE

Se quando mai no! Non fai in tempo a finire una campagna su un pianeta, che subito ti richiamano. DRIIIN-DRIIIN!!! (ancora troppi pochi soldi per il PIRU-PIRU di un cellulare) "Chi è?" "Salve, siamo una corporazione che estrae materiali di prima necessità sul pianeta Suk-a-mel. Abbiamo bisogno di protezione dal racket del furgoncino dei Calabresi. Lei è disponibile?" "Guardi, ho appena finito di derattizzare il pianeta Amelin; una fatica che non le dico... Però, se vi vanno bene le mie tariffe.. Sono 50.000 col guanto.. no, ho sbagliato tariffario, mi scusi. Sono 1.000 crediti a missione più le spese della trasferta; il 20% di premio partita, 500 crediti di Eurotassa e l'ICI è a carico vostro" "Alla faccia del bicarbonato di sodio! Ma, se è efficace come dicono... Affare fatto!" E così inizia la nostra avventura.

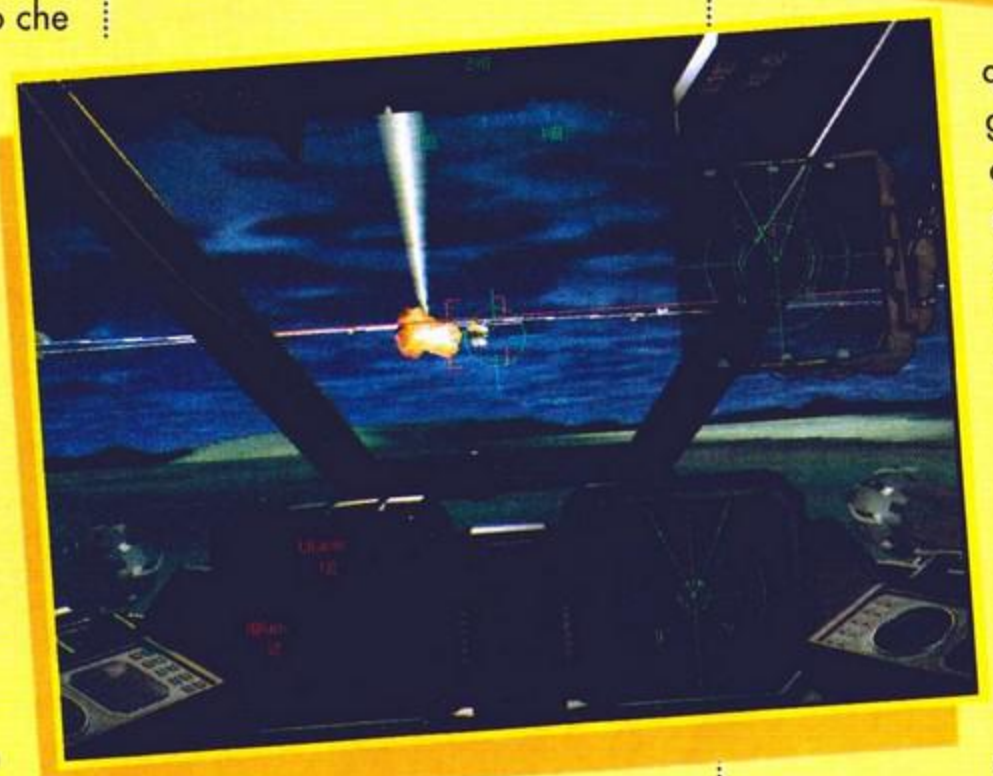
LA VERA STORIA DI BIANCANEVE (?!?)

Circa metà del manuale distruzioni (è scritto giusto), è occupata dalla spiegazione degli eventi che hanno portato la galassia allo stato di cose attuale. Siccome penso che non ve ne importi nulla, non ve la racconto; vi basti sapere che la società attuale (del 2132) è stata lasciata in rovina dalle guerre corporative tra fazioni rivali in lotta per l'estrazione di risorse naturali e materiali di prima necessità. Massicci conglomerati industriali impiegano armate mercenarie per mantenere un tenuo ordine; voi siete un pilota di mech, chiamati Planet Runner, con fama di aver neutralizzato centinaia di nemici e pirati spaziali su più di 22 mondi. Ora sembra che, non bastando i conflitti interni alla stessa società, anche armate aliene siano venute a bussare alla nostra porta. La pulizia dei pianeti e la restaurazione dell'ordine sono imperativi: a bordo e pronti all'azione! Dietro adeguato compenso, naturalmente.

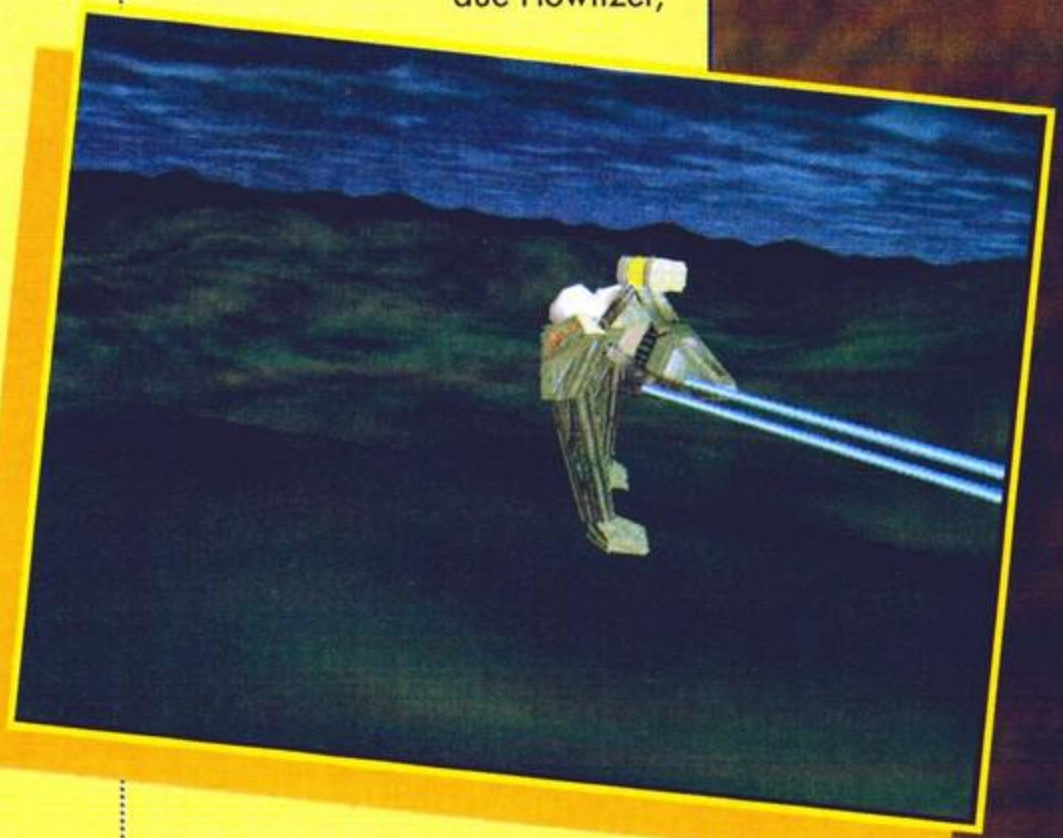
MA COM'E', COM'E' 'STO GGIOCO?

Non male. Non male veramente. Iniziamo dal packaging, che per i contadini è la confezione: disegno

accattivante di un Planet Runner che spara con macerie in fiamme sullo sfondo; logo che più bello non si può e motti tipo "Colpisci per primo, colpisci veloce e colpisci duro!". Tutto in bassorilievo tirato a lucido. Commercialmente, una mossa costosa ma azzeccata: da **acquirente, Shattered Steel sarebbe** la prima confezione che esaminerei sullo scaffale di un negozio. Le immagini di gioco che ci sono dietro, poi, non mancano di colpire l'eventuale acquirente per la loro atmosfera marziana, renderizzate a dovere come sono. Ma, da scafato giocatore quale sono, subito mi insospettisco: dov'è la gabola? Scatterà come un centometrista? Avrà la stessa giocabilità di Space Ace o Dragon's Lair? Costerà trent'anni di stipendio? Lo so: richiede un Pentium 2000 con 84 Mega di Ram e 10 giga su hard disk. Nulla di tutto questo, signori: Shattered Steel mantiene le promesse e si lascia giocare meglio di tanti altri titoli più pubblicizzati. E, soprattutto Fernet Branca; e NON richiede Windows 95, a detta di un famoso esperto (Daniel A. FAlzonay), il programma più inutile della storia. Ovviamente richiede una macchina un tantinello potente, diciamo un Pentium 75, per non scattare, ma al giorno d'oggi cosa vuoi... Per darvi un'idea di come si gioca a Shattered Steel, prendiamo ad esempio il suo parente più prossimo: Mechwarrior. La visuale è proprio quella del cockpit di un mech: HUD al centro e MFD ai lati. Tutto questo ciclabile e con possibilità di essere visualizzato nelle diverse parti dello schermo. Ci sono il radar, le armi, la mappa in 3D e la visualizzazione in wireframe del nostro Planet Runner per controllare i danni; una parola in più lo merita però il sistema di controllo. E' quanto di più semplice possa esistere, eppure non è stato utilizzato dagli altri simulatori di mech se non in Shell Shock, simulatore di carro armato. In pratica, possedendo un joystick, controlliamo la velocità spingendo il suddetto in avanti ed indietro; giriamo a destra e a sinistra nella stessa maniera mentre, per controllare la direzione della testa, dove sono montate le armi (l'equivalente del torso in Mechwarrior), usiamo il pulsante HAT; stessa cosa per l'inclinazione alto/basso. Questo è di una comodità incredibile: in altri giochi, l'HAT viene utilizzato per spostare la visuale, espediente questo per aumentare il realismo; ma la comodità di poter gestire movimento e fuoco con una sola mano sulla cloche è a dir poco, sconvolgente. Una barra sopra l'immancabile bussola indica la percentuale di torsione della testa in modo da poter capire in un'occhiata di quanto siamo girati rispetto alla direzione di marcia. Da questo se ne evince che è necessario un joystick di discreta qualità, pena la difficoltà nel dosare la velocità e, in mancanza dell'HAT, la perdita di



questo geniale sistema di controllo. Altra menzione particolare va all'armamento: veramente vario e micidiale, questo e suddiviso in vari sottogruppi: tre tipi di laser, tre tipi di cannoncini rotanti, due cannoni al plasma, sette tipologie di missili tra cui quelli a ricerca e quelli nucleari; due tipi di mine, due tipi di mortai (li mortai tua), svariati extra come due Howitzer, due laser a ricarica rapida, il lanciafiamme ed il cannone Nova e tre livelli di scudi come pure tre livelli di propulsori. Cosa volete di più? Ah, le categorie di Runners: beh, non



abbiamo
la scelta di Mechwarrior, ma anche qui non c'è da rimanere a cannoni asciutti. Tre mech leggeri, quattro medi e quattro pesanti, ognuno utilizzabile a seconda dei tipi di terreno e di missione. Ovviamente non vi verrà dato tutto e subito. Col procedere delle missioni , guadagnerete nuovi mech e nuove armi. A proposito delle missioni, questo è il palinsesto sopra il quale si regge il gioco: a bordo della nave che ci porta sul pianeta di destinazione, troviamo la camera criogenica dove veniamo ibernati (la schermata di salvataggio). Troviamo la stanza di armamento e customizzazione del Runner e la sezione briefing. Questa è veramente dettagliata e realizzata con cura certosina: il pianeta di destinazione e l'obbiettivo sono descritti da un computer parlante, un po' saputello per la verità, che ci spiega cosa dobbiamo fare.

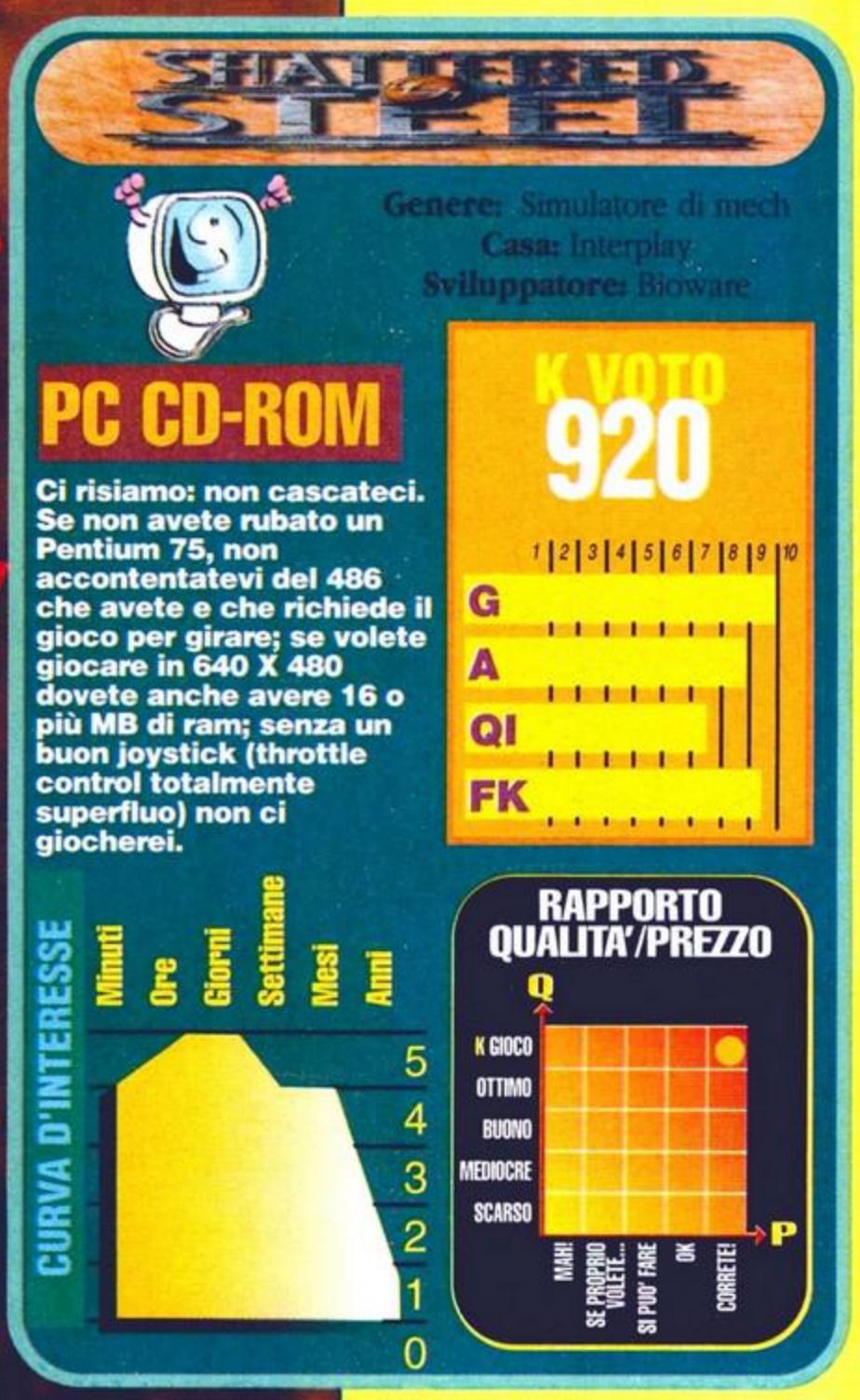
gocatori; deathmatch e missioni cooperative a iosa. Più di venti predatori alieni animati in real-time; potenza di fuoco spaventosa con oltre 25 armamenti. Tutto questo in uno scenario apocalittico per un gioco che si lascia tranquillamente giocare anche su un Pentium 75 anche in 640 X 480. La semplicità di

SIORE E SIORI, ACCORRETE ALLA FIERA!

Ecco cosa vi offro con Shattered Steel: 50 adrenaliniche missioni più altre 15 in multiplayer in un ultra-realistico terreno completamente renderizzato e totalmente percorribile in lungo ed in largo con un motore Voxel veramente realistico.
Danneggiamenti in tempo reale: i missili nucleari, all'impatto, scavano buche lasciando fumanti macerie. Battaglie in network combattibili da più di se-di-ci

Shattered
Steel non deve sminuirlo nei confronti di più famosi Mech simulator: il valore di un gioco non si misura col peso del manuale da studiare (anche se quello di Shattered Steel è piuttosto alto). Piuttosto direi che se un gioco riesce a coinvolgere subito il giocatore anche senza che questo abbia preparato una tesi universitaria sul sistema di armamento, metà del lavoro è fatto. E Shattered Steel ci riesce perfettamente!

Alessandro Seccafieno



Dai del filo da torcere a tua sorella!

Casella &Forlin Foto A. Mori

Se la dispettosa vuol sempre tenerti testa, falle vedere che anche tu, quando si tratta di giocare, non scherzi! Portala subito da Toy Service; troverete tutto, ma proprio tutto, su videogames, dischetti, cd-rom e giochi interattivi, nei 13 negozi disseminati in tutta Italia, per divertirsi, giocare e combattere senza mettersi K.O.

TOY SERVICE

Udine V. Marsala 180 tel. 0432/524142 - Treviso V.le IV Novembre 83 tel. 0422/53355 - Mestre C.C.Auchan V. Bella tel. 041/952306 -Torino V.Tripoli 10/4 tel. 011/323000 - Torino V.Perugia 30/32 tel. 011/852980 - Asti P.za L. DaVinci 25 tel. 0141/590138 - Cesena C.C. LeTerrazze V. Marzolino1265 tel. 0547/301009 - Prato V. V. da Filicaia 77/A tel.0574/27652 - Firenze V.L. Marenzio27/29 tel. 055/361167 - Montevarchi V. Meuccio Ruini18 tel. 055/900712 - Terni C.C.Cospea V. Montefiorino 12 tel. 0744/285922 - Bari C.C.Auchan Str. Com. Cellamare1CS tel.080/6970738 - L'Aquila C.C.Il Parco Scurcola tel. 0863/416790

PC CD-

APPASSIONANTE

STEEL PANTHERS II MODERN BATTLES

Finalmente! Ecco il sogno di ogni wargamer! Sventrare le truppe di Saddam a colpi di M1 Abrams e Longbow Apache! O, se preferite, far fuori gli scagnozzi di Gheddafi con i prodi Bersaglieri...

...Ci stiamo preparando per l'attacco! Dietro gli alberi di sicuro non ci vedono!

Alt! Fermati! Se non sei un appassionato di wargames e di Steel Panthers I in particolare, passa oltre: ciò che segue non fa per te. Se invece sei abituato a gestire battaglioni di carri armati e squadre di prodi soldati, c'è un gioco che ti farà sbavare dal desiderio di possederlo.

Ebbene sì, dopo una non così lunga attesa (la sua uscita era in programma per Settembre) arriva la seconda puntata del titolo recentemente più amato dai wargamers, ovvero quello Steel Panthers che, pur non essendo un successo di massa, ha fatto gridare al miracolo uno sparuto ma agguerrito gruppo di videogiocatori. Se prima l'attenzione era puntata sulla Seconda Guerra Mondiale, adesso la SSI e il geniaccio Gary Grigsby ci propongono lo stesso menu in chiave moderna, ovvero dal 1950 al 1999.

Andiamo con calma, però: per non deludere né coloro che non hanno avuto la fortuna di apprezzare SP I, né quanti ardono dalla smania di sapere quali sono le innovazioni specifiche di Modern Battles, dividerò la recensione in due parti: la prima dedicata ai novizi, la seconda ai comandanti stagionati.

UN NOME, UNA GARANZIA

Steel Panthers II è un wargame tattico a turni: ogni partita è costituita da uno scontro di durata limitata (da 10 a 25 turni, solitamente), durante il quale, con una serie di unità militari a disposizione, è necessario occupare determinati obiettivi su una mappa esagonata. Ogni esagono, in scala, rappresenta una distanza di circa 50 metri, mentre a ogni turno corrisponde una manciata di minuti. Le unità rappresentano singoli veicoli (carri armati, autoblindo, trasporti corazzati per fanteria, elicotteri, mezzi da ricognizione) e squadre di soldati (di dimensioni variabili in base all'armamento e alla funzione: per esempio, soldati armati solo di M16 sono organizzati in gruppi più folti rispetto a squadre speciali dotate di missili antiaerei o lanciarazzi). In ogni turno è possibile muoversi e sparare con tutte, alcune o nessuna delle proprie unità, in un ordine qualsiasi.

Esiste ampia disponibilità di fortificazioni difensive, fumogeni, ostacoli anticarro, mine; e sono rappresentate veramente tutte le armi possibili e immaginabili degli ultimi cinquant'anni, ognuna con le sue caratteristiche specifiche di gittata, tipo di proiettili e numero di munizioni. Inoltre, ogni squadra o equipaggio è caratterizzato da una serie di punteggi che ne descrivono l'esperienza, il morale e altre informazioni dipendenti dalla nazionalità e dall'armamento. Il tutto, per- altro, corredato da una grande semplicità di gioco, una grafica veramente superba e un sonoro all'altezza. Ulteriore merito, non è necessario un supercomputer per fare girare il tutto: un 486/66 va benissimo.

ECCO LE NOVITA'!

Per tutti coloro che conoscono già

Steel Panthers I (e che, non ho dubbi, si precipiteranno a comprare Modern Battles), ecco quali sono le principali differenze. Innanzitutto, l'introduzione delle armi moderne: elicotteri da combattimento, missili guidati, chianguns e le micidiali cluster munitions, oltre ai proiettili da carro armato di più recente concezione. Di conseguenza, ora le armi sono molto più letali, permettendo di colpire a maggiore distanza con maggiore precisione ed efficacia: è possibile adesso distruggere un carro a una distanza di 40 esagoni! Un'altra nuova caratteristica riguarda il settaggio della difficoltà: non esiste più un livello di difficoltà unico (facile, medio, difficile), ma diverse caratteristiche regolabili a piacere, quali la resistenza delle corazze dei veicoli, la facilità nel colpire, la capacità di scoprire la posizione dei nemici ecc., tutti parametri che possono essere variati arbitrariamente per facilitare l'una o l'altra parte e ottenere di conseguenza il livello di sfida desiderato. Se da un certo punto di vista questo permette di riequilibrare sfide che, nell'ambito della guerra moderna, sarebbero ampiamente sbilanciate (USA contro Iraq, tanto per fare un esempio), non si tratta di uno strumento molto facile da utilizzare, in quanto i parametri sono numerosi e non è sempre facile prevederne gli effetti sul gioco. Un'altra caratteristica che rende SP II non adatto per un non appassionato è la gestione delle campagne, che d'altra parte farà gridare di gioia gli esperti: per poter giocare una campagna, è infatti necessario conoscere abbastanza bene l'armamento della nazione che si sceglie, dato che occorre selezionare le unità senza l'aiuto del computer. La "long campaign" di SP I diventa ora una campagna dove è possibile guidare una nazione tra quelle disponibili (più di 40) contro una, due o tre altre nazioni a nostra scelta, per una durata che va da un minimo di 5 a un massimo di 200 (!) scenari! Sono già pronte sei campagne (oltre a 55 scenari assortiti), che vanno dalla fin troppo ovvia guerra del Golfo a ipotetici scontri tra Cinesi e USA a Taiwan nel 1997. Ahimè, non tutto però è stato cambiato per il meglio, né tutti i difetti della prima puntata sono stati corretti; in certi casi, alcuni edifici sono stati raffigurati sulla mappa in modo che il loro disegno copra anche esagoni che in realtà nel gioco non risultano far parte dell'edificio stesso! Ciò, anche se rende la mappa più piacevole, crea confusione durante il gioco. Ma venendo al punto dolente, passiamo all'intelligenza artificiale, vero tallone d'Achille di Steel Panthers: non è stata visibilmente migliorata, cosicchè se si attacca sembra che tutto vada bene, ma se si prova a giocare uno scenario difendendosi si assiste molto spesso a penose prestazioni del computer (a meno che non si affidi al PC una forza nettamente superiore come gli USA). In definitiva, Modern Battles è "uguale" al suo predecessore (anche per quanto riguarda i completissimi editor di scenari ed enciclopedia), a parte chiaramente il tema. Quindi, un must per gli appassionati e una noia per i platformisti e i doomologi.

Paolo Forni

Come nel celebre "Desert Storm" ci apprestiamo a posizionarei cingolati in modo da sferrare l'attacco.

STEEL PANTHERS 2: MODERN BATTLES

Genere: Wargame
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Strategic Simulation, Inc.

PC CD-ROM

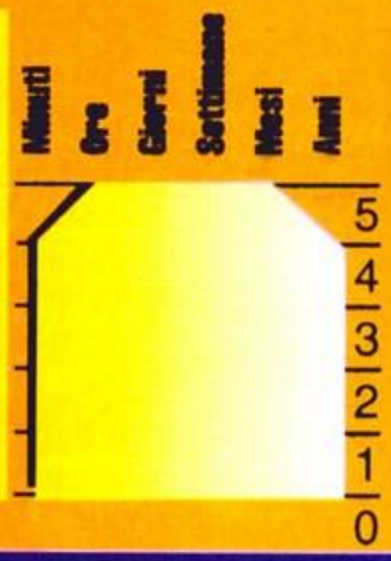
Roba da poco: un 486/66 Mhz con 8 MB di RAM, una SVGA, un CD-ROM a doppia velocità, una scheda sonora; tre le possibili installazioni, rispettivamente da 12, 30 e 110 mega. Il gioco gira sotto DOS.

K VOTO 890

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

PICCHIADURO

PROVE SU SCHERMO

PC CD-ROM

FX FIGHTER *TURBO*

Il primo picchiaduro 3D nato per PC torna alla ribalta cercando nuova gloria dopo il buon successo raccolto dalla versione precedente. Sarà all'altezza ?

FX Fighter Turbo è un picchiaduro poligonale, prodotto dalla GTE Entertainment sull'onda del buon successo riscosso dalla versione precedente, uscita circa un anno fa. Per chi non lo conoscesse, FX Fighter Turbo è un picchiaduro tridimensionale con personaggi realizzati mediante poligoni ricoperti di texture mapping; grazie al buon uso del 3D l'aspetto del gioco è molto accattivante, dotato di una grande fluidità di movimento. Gli scontri si svolgono su di un ring da cui è vietato cadere, altrimenti si perde immediatamente la partita. La dinamica del gioco è facilmente intuibile : bisogna menare come dei fabbri. Ma occorre anche guadagnare una buona padronanza delle tecniche di lotta di ogni personaggio, se si vuole andare avanti nel gioco. Tirare colpi a caso non vi aiuterà a procedere molto. Una nota a parte per i controlli. Si può giocare sia utilizzando la tastiera che un joystick ; ma per godersi appieno il feeling di ogni combattimento è assolutamente necessario avere un gamepad, altrimenti le combinazioni necessarie ad eseguire le mosse più cattive non riuscirete mai a farle.

La grafica visibile durante i combattimenti 6 leggermente più fluida della versione precedente

PRO E CONTRO

Tecnicamente parlando, FX Fighter Turbo richiede una configurazione piuttosto massiccia per funzionare correttamente : il minimo raccomandato è un Pentium 90 con 8 MB di RAM, ma io vi sconsiglio di giocarci se non avete almeno un Pentium 133 con 16 MB di RAM. Se il gioco dovesse perdere di fluidità nei movimenti e nelle rotazioni non potreste più godervelo come merita. Giocato su di un computer all'altezza, comunque, FX Fighter Turbo è certamente un titolo degno di nota, divertente, dotato di ottimi controlli, e vario quanto basta: avrete a disposizione 11 arene diverse dove battervi, una per ogni personaggio selezionabile del gioco. Peccato però che questi ultimi, tranne due, siano stati ripresi alla perfezione dal gioco originale, proponendo una versione quasi identica al primo FX Fighter. Per fortuna è possibile giocare questa nuova versione anche da una rete, permettendo così a più partecipanti di prendere parte all'azione ; ma non credo basti quest'opzione in più, una grafica ritoccata e l'aggiunta di due soli personaggi, a fare di FX Fighter Turbo un titolo nuovo a tutti gli effetti.

Se non avete la prima versione e vi piacciono i picchiaduro, allora procuratevene una copia, perché saprà certamente soddisfarvi; ma se avete già acquistato il primo FX Fighter, allora forse vi converrà aspettare qualcosa di più innovativo.

Antonio Perna

MIND GRIND

Nel 2232 sarà un quiz che assegnerà il dominio del pianeta Terra alla specie galattica più meritevole. Alieni sapienti ti sottoporranno ad una valanga di domande per accertare il tuo grado di cultura. Mind Grind è un

Trivia game a quiz di concezione completamente nuova. Metterai alla prova la tua capacità strategica in una entusiasmante serie di prove e affronterai la forza delle 3.000 domande di Mind Grind.

Se 3.000 domande ti sembrano poche...

- **Interamente in italiano.**
- **10 categorie di domande comprendenti fra le altre horror, cultura popolare e divertenti rompicapo.**

INTERAMENTE IN ITALIANO

- **Gioca contro il computer o contro un amico.**
- **Grafica 3D con video, animazioni ed effetti sonori.**

Microforum®
MASTERS OF THE NEW ART

00161 Roma - Via Antonio Musa 13
Tel. 06/44243033 - Fax 06/44242836
email: info@mfitalia.com
http: //www.mfitalia.com
Ufficio di Milano:
Tel. 02/22473137 - Fax 02/26226742

ON CD

KIDS TO ADULTS
K-A
CONTENT RATED BY ESRB

PC CD-ROM

BLOOD & MAGIC

Tra golem e zombie, paladini e gargoyle, due grandi maghi condottieri si affrontano per la supremazia in un mondo incantato.

Nell'affollatissimo panorama dei giochi di strategia in tempo reale si presenta anche questo programma della Interplay, ispirato al più famoso gioco di ruolo di tutti i tempi, Advanced Dungeons & Dragons. Ottenuta dalla TSR la licenza di usare questo prestigioso nome, i programmatori della Tachyon se ne sono però dimenticati quasi del tutto, nel senso che, di AD&D, in Blood & Magic non si respira pressoché nulla. Intendiamoci, non si tratta di un gioco non divertente o male sviluppato, tutt'altro, ma siamo lontani anni luce sia dal sistema di gioco che dall'ambientazione geografico-storica a cui è abituato chi interpreta prodi personaggi tirando dadi. A dire la verità, Blood & Magic è annunciato come una serie di scontri ambientati nei famosi Forgotten Realms, arcinoti a chiunque abbia mai maneggiato un dado a venti facce o si sia dilettato in giochi di ruolo per PC, ma il tutto è spostato in un'epoca storica molto lontana da quella descritta nei manuali della TSR. Al di là di tutto ciò, comunque, B&M rientra nel filone più in voga negli ultimi mesi, e che recentemente si è arricchito di ulteriori capolavori (Red Alert su tutti). L'ambientazione è ora ovviamente fantasy: lo scopo del gioco è guidare le proprie forze alla conquista di una serie di territori fantastici con l'aiuto di magie, guerrieri, non-morti o golem dai poteri soprannaturali, prendendo le parti di una delle due fazioni in guerra. Le cinque campagne, giocabili soltanto in ordine di difficoltà, possono essere affrontate infatti o dal lato dei buoni (che singolarmente sono gli invasori) o dei cattivi, che combattono per riconquistare la propria nazione. Ognuno dei due schieramenti può usufruire delle stesse risorse di base: i tipi di unità militari, strutture e oggetti magici sono comuni, ma la loro accessibilità dipenderà dalla strategia adottata durante i diversi scenari della campagna. Ogni scenario è costituito da uno scontro su una mappa di limitate dimensioni: partendo da posizioni prestabilite, è necessario raggiungere uno scopo prefissato, che dipende dalla fazione che si guida. Perdendo lo scenario si perde tutta la guerra, rendendo necessario ricaricare una posizione salvata per poter continuare il gioco. All'inizio di ogni

Una passeggiata in centro per un po' di shopping: ho giusto bisogno di affilare la spada!

Questa è la schermata di scelta della campagna: ad ogni zona corrisponde un livello di difficoltà.

scenario si hanno a disposizione solitamente una o due strutture (che possono variare dalla caserma, utile per produrre guerrieri, ranger o altre unità, alla cripta, sorgente di ghoul e zombie, al castello, o altro), in aggiunta alla sorgente di magia cuore del gioco: la Bloodforge. Sulla mappa (la cui visuale è dall'alto) questa è un quadratino blu (per i buoni) o rosso (per i cattivi), all'interno del quale si accumula il *mana*, ovvero l'energia magica allo stato puro. Questo mana può quindi essere utilizzato per creare le unità fondamentali, i *basal golem*. Queste arcane creature sono in grado a loro volta di accumulare mana (ma a una velocità superiore rispetto alla Bloodforge), oltre che di fungere da mediocri soldati. Altra importantissima funzione dei golem basali è quella di trasformarsi in strutture o in altro tipo di unità: nel primo caso occorre prima scoprire l'ubicazione di fondamenta già esistenti in un punto della mappa, e quindi portare in loco quattro delle creature, per poi comandare ai golem di convertirsi in edificio. Una volta edificata la costruzione, sarà possibile nelle sue adiacenze trasformare altri golem in creature differenti (e molto più potenti), in dipendenza dal tipo di struttura e dalle ricerche magiche portate a termine. Ad esempio, se si costruisce un tempio, ciò permetterà di convertire i golem basali in chierici, una volta che avremo investito sufficienti punti ricerca sotto la voce "chierico". Come avrete notato, non si tratta di un gioco dal concetto particolarmente originale, ma B&M ha sicuramente dei pregi: è molto facile imparare a giocare, con l'aiuto di un perfetto tutorial che guida passo passo in una prima partita, e non si discosta troppo da un'ambientazione fantasy "rigorosa". I puristi infatti concorderanno che installazioni petrolifere e innovazioni tecnologiche non c'entrano molto con il fantasy: Blood & Magic riesce a ricreare un'atmosfera interessante solo con elementi prettamente caratteristici del medioevo fantastico al quale è abituato chi gioca o ha giocato a Dungeons & Dragons. Certo occorre menzionare anche un paio di difetti: il principale riguarda sicuramente l'interfaccia, non molto comoda. Per spostare le unità non basta selezionarle e cliccare sul punto della mappa dove desideriamo che si muovano, ma bisogna dapprima selezionarle, quindi cliccare sull'icona "movimento", e poi cliccare sulla mappa. Lo stesso dicasi per indirizzare gli attacchi. Tutto ciò rende più macchinoso governare i propri eserciti, facendo perdere tempo quando è necessario controllare unità in punti diversi dalla mappa o quando occorre battere in ritirata. Il computer inoltre sembra avere a disposizione dei tempi di reazione molto brevi, rendendo B&M un gioco mediamente piuttosto difficile anche per quanto riguarda la campagna iniziale. Questo insieme di cose costringe il giocatore a sviluppare tattiche di combattimento molto articolate, attirando i nemici in agguati precedentemente preparati, e a pianificare con cura le esplorazioni del territorio, che possono nascondere insidie impreviste sotto forma di tane di mostri o nemici vaganti. Blood & Magic si presenta pertanto come un gioco dedicato a tutti gli amanti del tempo reale in ambientazione fantasy che desiderano un livello di sfida elevato. Un'ultima parola sulla grafica: è attraente, e non è microscopica come per altri programmi del genere: gli stacchi tra uno scenario e l'altro sono illustrati da pregevoli disegni in sequenza. Buono l'audio.

Paolo Forni

Nei meandri della foresta, ecco la Bloodforge difesa da tre golem (due in forma di piramide) e un ranger.

Blood & Magic

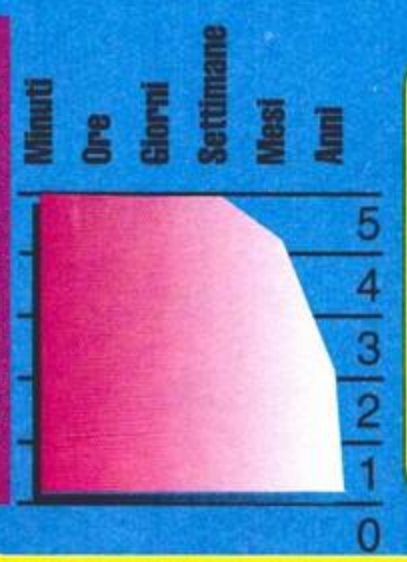
Genere: Strategico real-time
Casa: Interplay
Sviluppatore: Tachyon

PC CD-ROM

B&M è un gioco DOS, che però può funzionare anche in finestra DOS di Windows 95 (se si hanno almeno 12 MB di RAM); le richieste minime sono per il resto le solite: 486 DX2 66, 8 MB RAM, VGA 256 colori, CD-ROM 2x, mouse e 35 MB liberi su disco rigido.

K VOTO 852

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

PC CD-ROM

Mutant Penguins

Da quando sono nati i primi videogiochi abbiamo visto invasioni aliene di tutti i tipi: dallo spazio, dagli abissi, dal passato e dal futuro. Ma i pinguini mutanti, ancora non ci era mai capitato di incontrarli ! ! !

Dopo il grande successo di Independence Day, sono tornate di gran moda le invasioni aliene, come ai vecchi tempi. Alla Gametek hanno deciso di fornirci la loro personale versione delle invasioni extra-terrestri, con un arcade veloce e immediato che vede per protagonisti... i terribili pinguini mutanti (rabbrividiamo).

IL PIANETA DEI PINGUINI

Dalla rete di satelliti che orbitano attorno alla Terra vengono irradiati ogni giorno milioni di segnali verso lo spazio esterno. Se credete nell'esistenza degli alieni, non faticherete molto a capire come questi potrebbero venire a sapere dell'esistenza del nostro pianeta dall'intercettazione proprio di questi segnali. Ed è proprio quel che succede nella lontana galassia di Bleurgggh, dove una razza malvagia di pinguini verdognoli scopre di avere dei parenti sul nostro pianeta e decide di invaderlo. Ancora una volta, quindi, la Terra è in pericolo, minacciata dall'invasione dei pinguini mutanti. Per fortuna accorrono in nostra difesa Bernard e Rodney, i difensori più famosi della galassia, pronti a scacciare ogni minaccia servendosi di una mazza da baseball o di una grossa padellona per friggere. Come avrete sicuramente capito, il nuovo gioco della Gametek è impostato su di una trama assurda e demenziale, e viene sviluppato, di conseguenza, con una grafica e un aspetto globale di ispirazione fumettistica, molto rotondeggiante e allegra. Ma non pensate che per questo motivo Mutant Penguins sia un gioco privo di spessore o rivolto esclusivamente a un pubblico di bambini. Sarebbe un grave errore.

COME TI 'SPEZZO' IL PINGUINO

L'obiettivo principale di Mutant Penguins è distruggere tutti i pinguini, alieni e mutanti, servendovi delle armi che avrete a disposizione in ogni livello. Tutto ciò entro un limite di tempo ben definito, prima che gli alieni riescano ad attivare una terribile macchina di distruzione.
Per raccogliere le armi che vi servono per riuscire a fermare i pinguini mutanti dovrete aprire alcuni forzieri, sparsi per ogni livello. Al loro interno potrete trovare delle armi speciali, come ad esempio la dinamite o la colla, oppure delle lettere, che dovranno formare le parole BAT (la mazza da baseball) o FAN (la padellona): il vostro personaggio riceverà in questo modo la sua arma preferita, con cui inseguire furiosamente i pinguini alieni per splatterarli delicatamente al suolo.
I forzieri dove sono nascoste le armi sono purtroppo chiusi a chiave, e per aprirli dovrete sfruttare il prezioso aiuto di alcuni piccoli esserini azzurri che corrono per tutto lo schermo: il vostro compito è di catturare queste creature e poi utilizzarle per aprire i forzieri. Più creature raccoglierete, e più velocemente riuscirete ad accedere alle armi. Sempre servendovi dell'aiuto delle stesse creature, potrete anche riparare degli speciali macchinari, i quali potranno fornirvi

ulteriori armi da combattimento, oppure potranno essere usati per bloccare la marcia dei pinguini alieni. Il mix di azione che deriva da questa impostazione del gioco è molto ben riuscita, e riesce a combinare strategia e pianificazione a inseguimenti frenetici e combattimenti senza sosta. E' fondamentale riuscire ad accedere prima possibile al maggior numero di armi, e per fare questo occorre catturare in breve tempo un buon numero di creature, senza però perdere di vista gli spostamenti dei pinguini alieni, che non devono riuscire a raggiungere la loro arma definitiva. L'obbligo di scegliere tra inseguire le creature o attaccare i pinguini spesso vi metterà di fronte a situazioni molto difficili da gestire, che vi costringeranno a farvi letteralmente in quattro per riuscire a fare quanto dovete nel tempo a vostra disposizione. E la velocità e la frenesia che il gioco riescono a trasmettere sono sicuramente un aspetto molto positivo del titolo Gametek.

IL PINGUINO DEL VICINO È SEMPRE PIÙ VERDE

La realizzazione tecnica di Mutant Penguins è apprezzabile, anche se non si tratta sicuramente di un capolavoro dell'informatica. L'azione viene ripresa dall'alto, con un'inquadratura a volo di uccello che non appiattisce troppo la resa grafica e permette di dare un discreto senso di tridimensionalità all'aspetto del gioco. I personaggi sono ben caratterizzati, hanno un aspetto giocondo e molto simpatico, e sono ben animati; inoltre, anche nelle situazioni più confuse, non si apprezzano rallentamenti nell'azione, nonostante il gran numero di oggetti in movimento sullo schermo. L'aspetto tecnico di maggior pregio del programma è sicuramente lo scrolling dello schermo, fluidissimo e senza tentennamenti in ogni situazione, che permette di seguire sempre l'azione, senza alcun problema di scattosità. Purtroppo la grafica di Mutant Penguins è in bassa risoluzione, ed è un peccato; la buona realizzazione dei paesaggi e il design divertente dei personaggi sarebbero stati valorizzati ancora di più dall'uso dell'alta risoluzione. Le musiche sono suonate da CD e accompagnano gradevolmente l'azione di gioco, mentre gli effetti sonori sono adeguati alla dinamica di gioco, pur

senza eccellere particolarmente. In conclusione, Mutant Penguins si rivela essere un buon gioco arcade vecchia maniera, capace di miscelare sapientemente azione pura e pianificazione, riuscendo a divertire e a coinvolgere anche a lungo termine, grazie a un aspetto divertente e a una dinamica di gioco articolata e impegnativa. Merita sicuramente un'occhiata attenta.

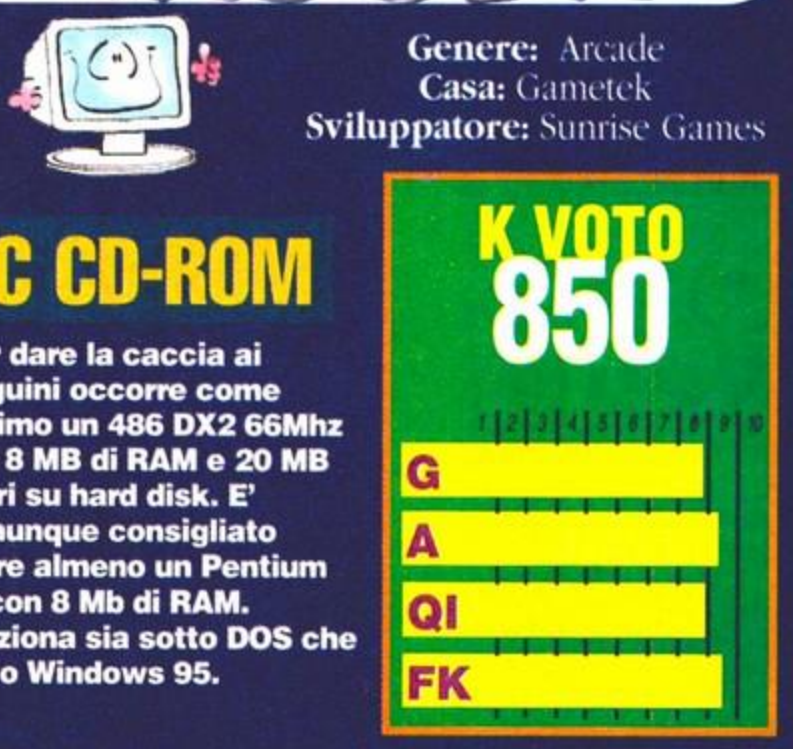
Antonio Perna

Mutant PENGUINS

Genere: Arcade
Casa: Gametek
Sviluppatore: Sunrise Games

PC CD-ROM

Per dare la caccia ai pinguini occorre come minimo un 486 DX2 66Mhz con 8 MB di RAM e 20 MB liberi su hard disk. E' comunque consigliato avere almeno un Pentium 75 con 8 Mb di RAM. Funziona sia sotto DOS che sotto Windows 95.



PC CD-ROM

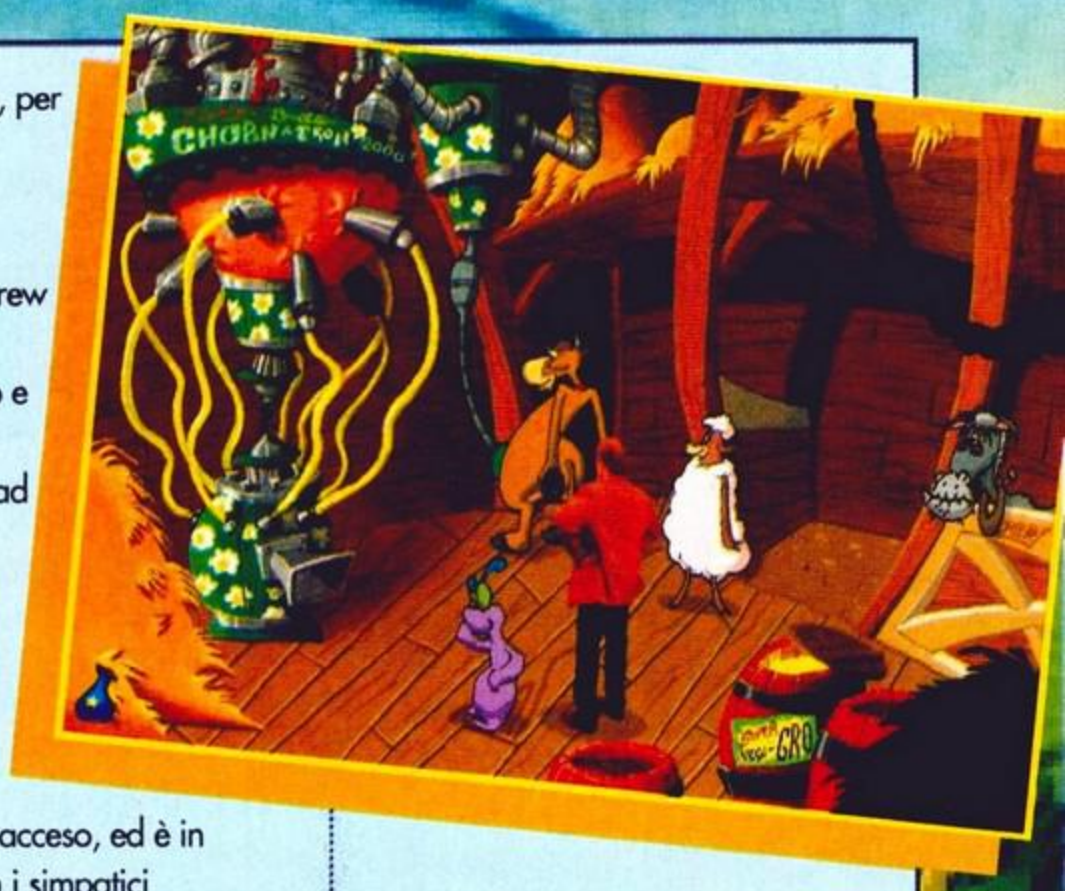
TOONSTRUCK

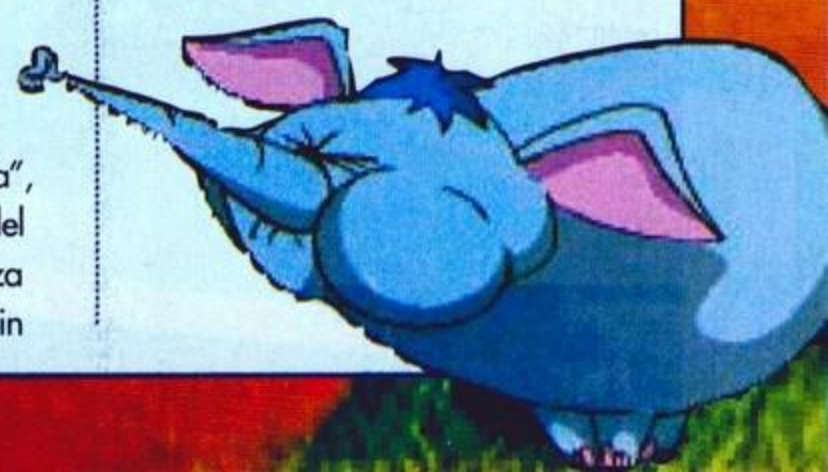
Christopher Lloyd, lo scienziato pazzo di "Ritorno al Futuro", si ripropone in un nuovo ruolo: quello di attore in un videogioco. Dovrà vedersela con un sacco di cartoni animati.

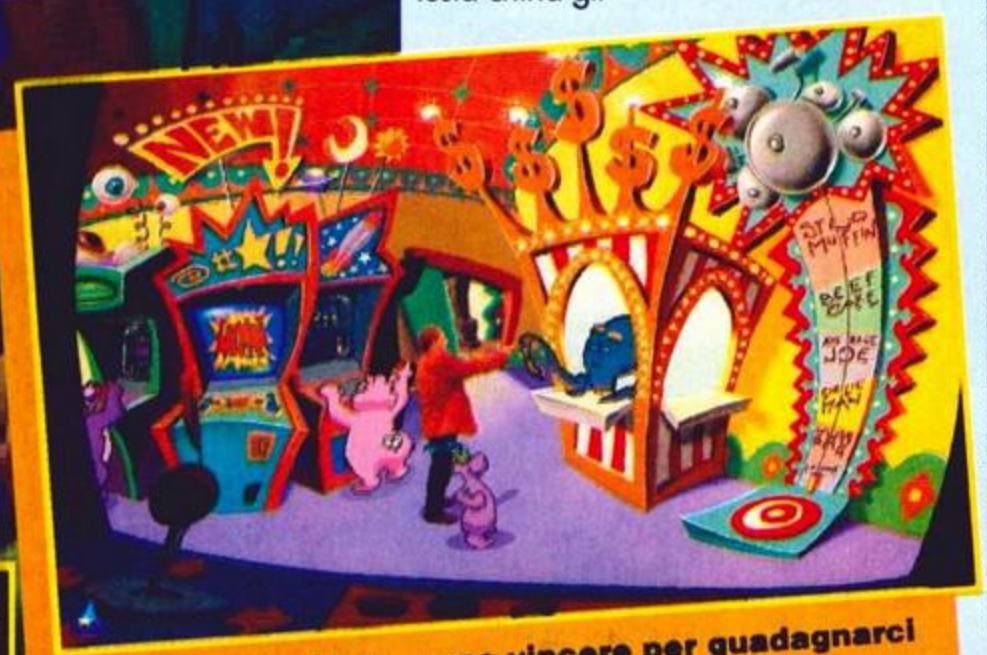
APPASSIONANTE

Povero Christopher... quel negriero del suo capo non lo lascia mai in pace... Del resto, un disegnatore di cartoni animati che ha inventato Fluffy Fluffy, un simpatico show televisivo con un coniglietto che lo anima, non può NON avere delle buone idee, altrimenti viene licenziato.

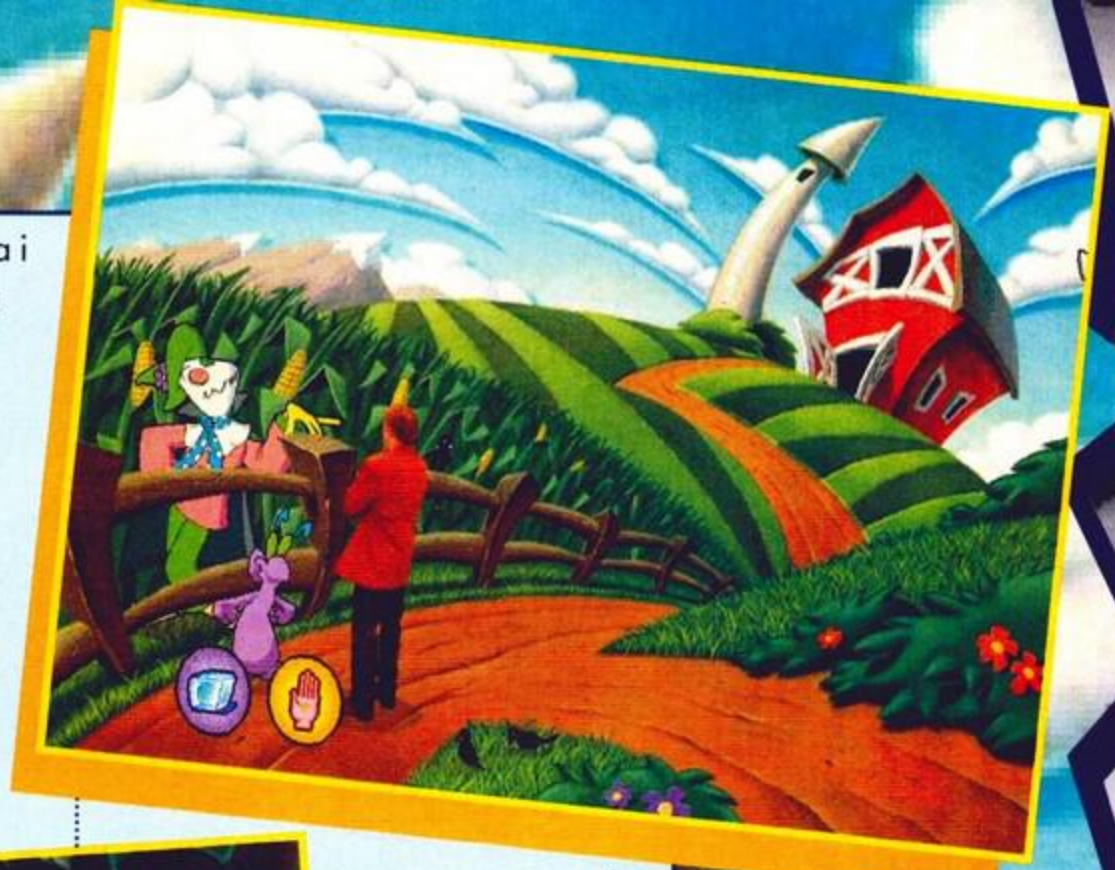
Mentre rimugina su quel cerbero del suo capo, ecco che squilla il telefono: "Driiiin, driiiin!", "Sì, chi è?", "Drew, cosa fa ancora in ufficio! Lo sa che è in ritardo di quindici minuti all'appuntamento col megaboss Schmaltz?", "Cacch... Accidenti! Me lo ero scordato! Arrivo di volata!!!". È durante il tragitto verso l'ufficio del megaboss che Drew medita di dirgliene quattro: "Io ti spacco... io non... No!... Mi sono rotto le...". "Drew!", lo risveglia la voce del capo, "A che punto siamo con i disegni?! Ti vuoi dare una mossa?". Drew, con la testa china gli rispose: "Sì, capo, per domani avrà il progetto sulla scrivania". Mesto mesto il povero Drew si mette sul suo tavolo da disegno e pensa... pensa... pensa... quando ad un certo punto, dopo essersi accorto di dormire, si risveglia tutto trafelato e nota che il televisore è acceso, ed è in onda lo show con i simpatici coniglietti. Ma... echeccavolo ci fa lo show in onda alle quattro del mattino!!! Nel giro di un millisecondo, mentre aziona un pulsante sul telecomando, Drew viene risucchiato nel televisore, e si trova faccia a faccia con tutti i suoi personaggi, nel mondo di Custopia! Incredibile!!! Quale occasione migliore per raccogliere le idee per il prossimo show? Wow! Per un pelo non venivo preso in pieno da quelle saette! Ma.. Flux, sei proprio tu, Flux? (Flux è il coniglietto che Drew ha creato ed è il protagonista dello show, doppiato da Dan Castellaneta). Siiii, sono proprio io... Ehi! Flux, io non posso proprio stare qui, devo ritornare al lavoro! Drew! Abbiamo bisogno di te, vieni che ti presento al Re (la quale voce proviene dal mitico colonnello Winchester della serie M.A.S.H. o dalla voce dell'orologio di "La bella e la Bestia", David Ogden-Stiers). Al cospetto del Re, Drew viene messo a conoscenza che un malvagio ha ideato (beh... in realtà è Drew che l'ha creata...) una macchina infernale che trasforma i simpatici abitanti di Cornucopia in mostri terrificanti. Gli ingegneri di Cornucopia hanno creato, come antidoto, un'altra macchina che ritrasforma i mostri in simpatici animaletti. Ma hanno bisogno di aiuto per sconfiggere il perfido Conte Nefarius (con la voce di Tim Curry).. e per saperne di più non dovrete fare altro che giocare a Toonstruck, una simpaticissima e divertentissima avventura della Virgin Interactive, tutta in stile "Roger Rabbit". Una avventura, quindi, composta da cartoni animati e personaggi reali.







Nella sala giochi dovremo vincere per guadagnarci qualche items.



L'INTERFACCIA

E' ridotta veramente ai minimi termini, e aiuta moltissimo l'utente a interagire col gioco.
Difatti se si punta il mouse su qualche oggetto che può prevedere un'interazione, il cursore cambia di forma, indicando il tipo di intervento che si può fare: guardare, prendere, tirare o spingere... è veramente facilissimo.
Dopo aver ottenuto il "sacchetto" porta oggetti (alias di inventario), il giocatore ha la possibilità di cominciare a esplorare il mondo di Cornucopia.
Con i tasti di rito (F1, F5 e F6) sarà possibile entrare nel menu opzioni, salvare il gioco oppure caricarne uno già registrato.
Questo tipo di interfaccia, molto simile a quella di Broken Sword, permette di avere una perfetta interazione col gioco, permettendoci di godercelo appieno.

IL GIOCO

E', per ora, in lingua inglese, ma perfettamente parlato e quindi comprensibilissimo. Nelle opzioni non mancano i sottotitoli, in modo da non perdere neanche una virgola durante i discorsi.
E' molto articolato, e, come in altre avventure, ci si dovrà "scervellare" parecchio per rimettere insieme tutti i tasselli del gioco. Lo scopo principale è quello di trovare venti oggetti che sono antitetici tra di loro (esempio: bianco e nero...) e di riporli nella speciale astronave creata dall'ingegnere reale, e che converta i terribili mostri nelle loro sembianze originarie (capre, mucche, coniglietti...).

CONCLUSIONI

Non potete assolutamente perdervelo (è una frase che ultimamente abbiamo utilizzato spesso, ma che ci volete fare se i giochi sono belli!!!). E' divertente, magistralmente interpretato, le animazioni sono favolose e i doppiaggi ben realizzati. La storia, inoltre, non è particolarmente impegnativa, e vi permetterà di godervi il gioco in tutta tranquillità.
L'installazione è facilissima e riconosce in modo automatico tutto l'hardware posseduto, ottimizzando il gioco in base alla configurazione posseduta.
Non crediate di finirlo troppo in fretta, perché Toonstruck si compone di ben 2 Cd-Rom.

Luca Monticelli

Uhè! cumpà! 'ndo crede d'andà? di qua nun se passa, sa?

PRIMI PASSI IN TOONSTRUCK

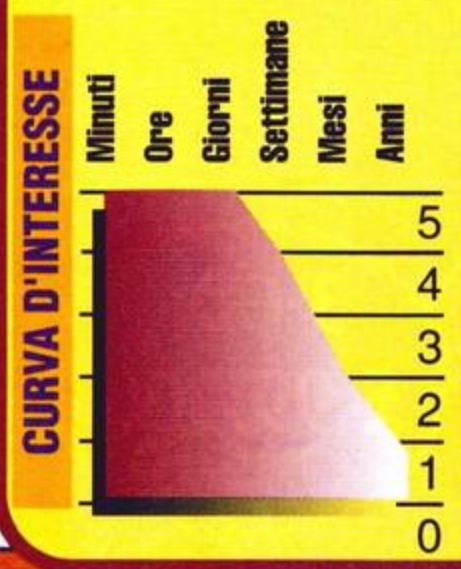
Dopo l'introduzione "reale", dirigetevi alla vostra sinistra per parlare col maggiordomo. Chiedetegli tutto quello che potete, poi uscite dalla stanza e andate nel piano inferiore scendendo le scale.
Andate nella stanza a destra (quella dell'ingegnere reale). Parlateci, e scoprirete che è disperato perché non trova i suoi occhiali. Ritornate al piano superiore dal maggiordomo, e parlategli dell'ingegnere reale. Vi dirà che, data la sua sbadataggine, li avrà messi nell'astuccio. Ritornate dall'ingegnere e parlategli. Troverà i suoi occhiali e vi racconterà del progetto al quale sta lavorando e vi dirà cosa dovrete fare nell'avventura. Vi darà la mappa degli oggetti da trovare e un sacchetto "inventario", che rimarrà sempre disponibile nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Uscite dal palazzo e parlate alla guardia di sinistra. Quando comincerà a ballare, gli cadrà una chiave. Raccoglietela. Se non doveste riuscirvi, riparlategli ancora. Rientrate nel palazzo e con la chiave appena acquisita potrete aprire la porta a sinistra. Entrandoci vi ritroverete nella stanza da letto del Re. Ora tocca a voi continuare... O per lo meno attendete che vi faccia la soluzione nei prossimi numeri della rivista.

TOONSTRUCK

Genere: Avventura
Casa: Virgin Interactive
Sviluppatore: Burst

PC CD-ROM

Toonstruck, date le sue qualità grafiche, necessita di almeno un Pentium 90 con 16 MB di RAM e 32 MB su Hard Disk. Gira in DOS e vuole almeno un mouse. Supporta lo standard SVGA VESA.



SEI SOLO TU!

HARDLINE

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

AMERICA 1998: REGNANO CRIMINE, DROGA, IL CAOS E... LA SETTA, UNA FORZA ALIENA CHE PRENDE IL CONTROLLO DELLA PSICHE DEI DEBOLI. SOLO TU HAI LE RISORSE FISICHE E MENTALI PER DISTRUGGERE IL LORO DIO, SOLO TU SEI CIÓ CHE LA SETTA TEME DI PIÓ. SOLO TU SEI IL PROTAGONISTA DI QUESTO FILM INTERATTIVO DI GRANDE COINVOLGIMENTO E SPETTACOLARITÀ.

CD.Rom

MANUALE
E SOTTOTITOLI
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS 3.1 O SUPERIORE,
DOS 5.0 486/SX
25 Mhz O SUPERIORE,
8 Mb DI RAM, SVGA-256 COLORI,
MOUSE, SCHEDA AUDIO,
LETTORE CD.Rom
PER VERSIONE CD MPC.

3 CD
£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

PC CD-ROM

STRATEGICO

PROVE SU SCHERMO

WORMS UNITED

APPASSIONANTE

I vermi sono creature mansuete, tra gli sport adorano gli anelli...di ma detestano la pesca. Normalmente sono una razza rigorosamente pacifica. Provate però ad armarli fino ai denti e ne vedrete delle belle...

I vermicelli, ora più che mai, sono scatenati. Un titolo praticamente imperdibile per gli appassionati del gioco dei Team 17

Torna sugli schermi del vostro PC un gioco amatissimo, famoso per aver distrutto amicizie ormai consolidate grazie all'opportunità di intraprendere sfide tra più giocatori. Ormai suppongo che la dinamica sia conosciuta da tutti: la vostra squadra di vermi guerrieri, formata da quattro elementi (o quattro alimenti, dal punto di vista dei pesci... ehm basta, è già la seconda battuta penosa di questo tipo!), deve sopravvivere ai colpi degli altri avversari, finché tutti gli altri vermi non saranno stati eliminati. Le armi a disposizione sono parecchie e una più potente dell'altra. Le novità di questa versione sono innanzitutto la possibilità di giocare via rete oppure con collegamento seriale o modem. Inoltre sono state aggiunte opzioni piuttosto divertenti. Prima di tutto potrete decidere di poter utilizzare in ogni turno uno qualsiasi dei vostri quattro vermi (al limite anche sempre lo stesso). Le armi più potenti possono essere rese disponibili non immediatamente, ma dopo un certo numero di livelli. Si potrà finalmente limitare la possibilità di far costruire dal vostro avversario ostacoli che vi impediscono di farsi raggiungere dai vostri colpi. Altra cosa che origina una certa suspence è il poter fare in modo che non tutte le bombe esplodano, ma solo quelle che entrino in contatto con i più sfigati (i quali, perdendo, come al solito si appelleranno ad improbabili fortune in amore). Le armi possono anche essere risparmiate per i quadri successivi. Tra le stesse armi poi spicca la novità della Talpa. Altra grande novità è la possibilità di disegnare i vostri quadri direttamente, con programmi grafici come Photoshop. Manco a dirlo, esistono già dei livelli pre-disegnati molto divertenti. Potrete anche attribuire alla vostra squadra una delle tante banche di effetti sonori di varie lingue, anche se non è disponibile l'italiano (e ti pareva...), ma soprattutto crearvene di nuove. In conclusione parliamo di un gioco che già aveva entusiasmato un po' tutti, che ora è stato migliorato ed adeguato alle esigenze dei multiplayeristi via rete (vedi segretarie in pausa pranzo.. e non solo). Rimane il solito problema, che coinvolge tutti i rifacimenti, sulla opportunità dell'acquisto da parte di chi possiede già la precedente versione. Se le nuove opzioni vi attraggono molto, però, non dovrebbe essere difficile scegliere.

Gabrio Secco

WORMS UNITED

Genere: Strategico
Casa: Ocean
Sviluppatore: Team 17

PC CD-ROM

Il gioco richiede come minimo una buona dose di sangue freddo misto ad uno spirito accentuatamente anti-sociale, un computer e un CD-Rom.

K VOTO 890

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										

CURVA D'INTERESSE

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

PC CD-ROM

SONIC CD

Mmmh, io questo tipo buffo l'ho già visto da qualche parte... Ma certo, è Sonic, ma cosa ci fa sugli schermi di un PC?

I quadri di gioco sono vari e abbastanza dettagliati con la grafica a pieno schermo

Avete mai sentito parlare di Little Planet? E' un mondo piccolissimo che orbita attorno al pianeta Mobius. Si dice che in questo minuscolo astro si possano trovare le Pietre Speciali, pietre che modificano il tempo, cambiando tutto l'ambiente circostante. Durante l'ultimo mese di ogni anno Little Planet appare nel cielo sopra Never Lake ed è visibile in tutto il suo splendore. Ed è proprio per questo motivo che verso Never Lake si sta dirigendo il nostro amico Sonic, un riccio dotato di una straordinaria abilità: quella di correre più veloce del vento. Al suo fianco c'è Amy, la sua fidanzata, che lo accompagna per l'occasione. L'obiettivo di Sonic è chiaro come il sole, raggiungere Little Planet e lì, grazie alle Pietre Speciali, provare a correre anche più veloce del tempo stesso. Purtroppo, però, giunti a Never Lake i nostri due amici sono colti da una sgradevole sorpresa: dove una volta c'erano alberi alti e fiori splendenti, ora c'è solo sabbia secca e rocce seghettate; come se non bastasse, Little Planet è legato a una roccia con una catena e la sua superficie è interamente ricoperta di metallo luccicante. I due non fanno neanche in tempo a scomparire in uno sprazzo di luce azzurra. Non c'è dubbio, tutto ciò non può essere che opera del malvagio dottor Robotnik. E' stato lui ad aver ridotto in quello stato Little Planet e sempre lui ha rapito Amy, usando la sua più terribile invenzione, il Sonic Metallico. Tocca a Sonic (vale a dire a voi) riportare Little Planet al suo antico splendore e salvare la sua ragazza dalle grinfie di Robotnik. Questa, in breve, è l'introduzione a questo capolavoro della Sega apparso sulle console qualche tempo fa. Mi fa piacere vedere finalmente questi giochi, che hanno fatto la storia delle console, giungere anche sui nostri schermi. Sonic the Hedgehog ha poi mantenuto inalterato il suo splendore; la sua conversione per PC è infatti splendidamente riuscita (ci mancava pure che non si riuscisse a raggiungere il livello del Magadrive!), regalandoci quel coinvolgimento che solo pochi giochi riescono a darci ai nostri giorni. A chi non sapesse di cosa sto parlando, posso dire che Sonic CD è un platform game

Il percorso di Sonic è irto di ostacoli. Spuntoni e precipizi sono disseminati un po' ovunque

Ecco Sonic esibirsi in una delle sue famose capriole

I livelli delle piattaforme sono molto complessi: sarà necessaria non poca sperimentazione per scoprire i percorsi ottimali

Il mix dei tre giochi precedenti è ben realizzato

estremamente divertente, in cui il simpatico protagonista deve correre attraverso sessanta livelli irti di pericoli di ogni genere, per arrivare infine ad affrontare il dottor Robotnik e liberare la sua bella. Ogni livello di gioco è particolareggiato da diversi ostacoli che incontrerete sul vostro cammino: vi ritroverete a saltare su piattaforme elastiche o a correre lungo un tubo a velocità supersonica o ancora a nuotare nei mari di Little Planet (ma attenti a non affogare!). Al principio avrete a disposizione tre vite, che potrete aumentare scovando i vari bonus oppure raggiungendo 50000 punti o ancora raccogliendo 100 anelli, i quali fungono da vera e propria armatura, visto che al primo scontro con un nemico non morirete, ma perderete tutti gli anelli acquisiti fino a quel punto. Se poi in ogni livello riuscirete a raccogliere più di 50 anelli, potrete accedere a un bonus-stage in cui Sonic, in visuale soggettiva, deve raccogliere le pietre temporali, per poter sconfiggere Robotnik. Non sarà quindi facile giungere alla fine del gioco.

Inoltre, particolare molto importante, per terminare Sonic CD, non dovrete giocarlo tutto d'un fiato: infatti il programma salverà automaticamente ogni partita che intraprenderete, facendovi riprendere dall'ultimo livello a cui sarete arrivati. Sonic si può giocare esclusivamente sotto Windows 95 in due modalità: finestra, consigliata solo a chi vuol farsi venire un tremendo mal di testa, e full-screen, nella quale forse la grafica sarà meno dettagliata, ma i vostri occhi vi ringrazieranno.

Va inoltre aggiunto che Sonic CD è un mix dei tre episodi usciti per console. Per questo è stato aggiunto il Warp Factor: passando vicino ai cartelli, che troverete in giro, con le scritte Past e Future, potrete viaggiare nel tempo facendo mantenere a Sonic la velocità massima che può raggiungere per alcuni secondi. Vi ritroverete così a perlustrare luoghi nei quali Robotnik è padrone assoluto, oppure altri che il vostro acerrimo nemico non ha ancora intaccato. Concludendo, Sonic CD è un' ottima conversione per PC, anche se, almeno per me, lo scettro di miglior platform resta ancora tra le mani di Rayman. Forse perché Sonic CD, pur essendo comunque un gran gioco, è un poco vecchiotto?

Gabrio Secco

I livelli bonus sono particolarmente succosi in fatto di pietre temporali, necessarie per finire il gioco

SONIC CD

Genere: Platform
Casa: SegaPC
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Richiede windows 95, un bel Pentium 75, 8MB di RAM, CD doppia velocità, scheda sonora Sound Blaster o compatibile.

K VOTO 825

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti
Ore
Giorni
Settimane
Mesi
Anni

5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

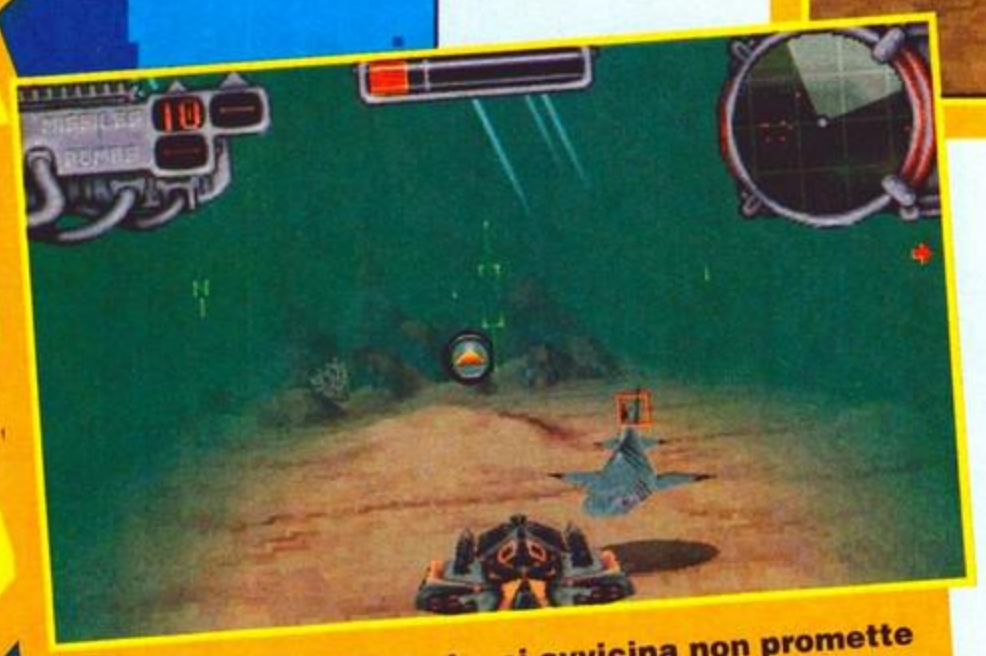
Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
P
MAH!
SI PROPRIO VOLETE...
SI PUO' FARE
OK
CORRETE!

PC CD-ROM

A•M•O•K

Esordisce nel mondo degli sparatutto 3D Amok... Riuscirà a farci dimenticare i vari Doom, Duke Nukem, Quake e simili ?

Una grande guerra durata 47 anni è finalmente terminata, e le due grandi corporazioni avversarie hanno raggiunto un accordo facendo tornare la pace sul pianeta Amok. La corporazione chiamata N.O.N.L.U.N. durante il conflitto è stata costretta a una sorta di negoziazione di pace che l'ha resa vulnerabile esponendola così a pesanti sconfitte. L'unico modo per porre rimedio a questa pesante situazione era la guerra nucleare su vasta scala o la resa dei conti...



Lo "squaletto" che si avvicina non promette niente di buono...

Alla fine sul pianeta Amok è tornata la pace, ma nel profondo degli animi degli sconfitti arde una piccola fiamma di vendetta, pronta a esplodere in un grande fuoco. Il Bureau, che già durante il conflitto aveva assoldato killer e mercenari per i propri scopi, conosce benissimo lo stato d'animo degli sconfitti e ne approfitta cercando di far esplodere nuovamente la guerra tra le due fazioni. Per compiere questa missione il Bureau assolda voi, nelle vesti di Gert Staun! La vostra missione quindi sarà quella di far riesplodere il conflitto. Per far questo utilizzerete una sorta di macchina da guerra chiamata Slambird, dotata di missili, bombe, mitragliatrici e altre diavolerie di questo tipo. Una volta tanto, quindi, invece che combattere per la pace combatterete per la guerra!

Le missioni che vi verranno assegnate saranno sempre diverse e potranno avere lo scopo di uccidere dei soldati piuttosto che bombardare e distruggere degli obiettivi militari. Per raggiungere quanto prima e nel migliore dei modi i nostri obiettivi da colpire, avremo a disposizione una mappa, un radar e una comodissima "freccettina" al centro dello schermo sempre pronta a suggerirci la strada migliore da seguire. Essendo su di un vasto pianeta, il "campo di battaglia" sarà sempre diverso e potrà per esempio essere ambientato nelle azzurre profondità marine o sulle accidentate superfici terrestri. Per far questo la nostra fantastica macchina da guerra muterà le proprie caratteristiche adattandosi all'ambiente circostante, riuscendo così a muoversi e sparare agilmente anche sott'acqua. Chiaramente i nemici che ci ostacoleranno non saranno sempre gli stessi; così ci troveremo a dover combattere sott'acqua contro squali e pescetti vari, e in superficie contro soldati o animali di svariate specie.

Sostanzialmente Amok è uno sparatutto 3D, anche se le ambientazioni piuttosto insolite e il tipo di avversari da affrontare lo rendono diverso da tutti gli altri. Quella che si respira in Amok, comunque, è un'aria del tutto diversa da quella che si poteva respirare in Doom piuttosto che in Duke Nukem; infatti, proprio a causa del tipo di azione Amok risulta molto meno coinvolgente dei titoli sopracitati. Questo probabilmente accade perché

Molto carine le ambientazioni "terrestri" e le trasparenze delle esplosioni.

i punti di vista disponibili sono piuttosto "distaccati" e manca un punto di vista in soggettiva. Per quanto riguarda gli avversari da combattere normalmente, comincerete ad avvistarli da lontano, quando sono ancora dei puntini, avendo così a disposizione tutto il tempo necessario per prendere la mira. Questi ultimi poi hanno più o meno il quoziente intellettivo di un babbuino con il morbo di Halzheimer e spesso si dispongono a casaccio, sparando qua e la a più non posso; quindi non sperate di trovarvi in mezzo a una di quelle tipiche imboscate, dove girato l'angolo ci si trova a un palmo dal naso il nemico. Comunque, anche se meno da cardiopalma dei suoi predecessori, Amok risulta piuttosto divertente, soprattutto per il tipo di ambientazioni; molto

piuttosto alto. Le animazioni che muovono i vari personaggi sono molto fluide e realistiche. Molto belli in particolare i movimenti del nostro robottino nella versione "appiedata"; infatti esso si muove sulle gambe con estremo realismo e grande fluidità.

Per come è fatto e per come si muove ricorda molto da vicino il robot cattivo di Robocop, quello che alla sua presentazione crivellò di colpi uno dei

Abbiamo appena massacrato lo squalo... Speriamo di non avere rogne con il WWF !!!

presenti...Ve lo ricordate ?? Ad accompagnarci nel gioco ci sono diverse musiche (tracce audio suonate direttamente dal CD), molto belle ed efficaci nel rendere al meglio l'atmosfera del conflitto.

Per tirare le somme posso dire che Amok si lascia giocare piacevolmente, anche se personalmente mi aspettavo qualcosina di più, se non altro in termini di coinvolgimento emotivo...

Probabilmente la pecca peggiore sta nella mancanza di un punto di vista più "dentro" all'azione.

Concluderei tutto questo bel discorso con una disquisizione prettamente tecnica (sempre che a lor signori non dispiaccia)... Il sistema minimo richiesto è uno scippabilissimo 486 Dx2 66 con 8 Mb di ram e un CD-ROM anche a singola velocità (quest'ultimo recuperabile dal ferramenta Peppino a prezzo irrisorio). Chiaramente, con questa configurazione toglietevi dalla testa di giocarlo a una risoluzione diversa da quella più bassa!!!

Per essere invece giocato come si deve anche alla risoluzione più alta vi consiglio un allegro P120 equipaggiato con 16 Mb di Ram ed un CD-ROM 2X (questo invece lo trovate da Gigi il salumiere a un prezzo un pelo più che irrisorio). Di rilievo il fatto che il gioco gira sia sotto Dos che sotto Windows 95. In quest'ultimo caso è possibile sfruttare le librerie Direct 2X con una scheda accelerata 3D e gustarselo al meglio!!!

Alex "Gigi" Peretti

belle per esempio le ricostruzioni di quelle che io definirei "fortezze", dove numerosissimi soldati e varie torrette da cui piove di tutto renderanno la vostra vita piuttosto difficile, facendovi spesso e volentieri trovare nel bel mezzo di un pericolosissimo fuoco incrociato. Uno dei punti di forza di questo gioco è senz'altro la grafica; le risoluzioni settabili sono diverse e vanno da 320 x 200 fino a 800 x 600. Alla risoluzione più alta l'impatto grafico è notevole e il dettaglio dei personaggi e degli ambienti è

A+M+O+K

Genere: Sparatutto 3D
Casa: GTI
Sviluppatore: Scavenger

PC CD-ROM

Per Amok non occorre fare come quei ragazzini che hanno dato fuoco all'appartamento dell'amica per rubarle la consolle!!! Infatti vi si chiede solo un 486 DX2 66 con 8 Mb di Ram ed un CD-ROM. Per essere giocato al meglio invece vi serve un P120 con 16 Mb di Ram e un CD-ROM almeno 2x.

K VOTO 840

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti
Ore
Giorni
Settimane
Mesi
Anni

5
4
3
2
1
0

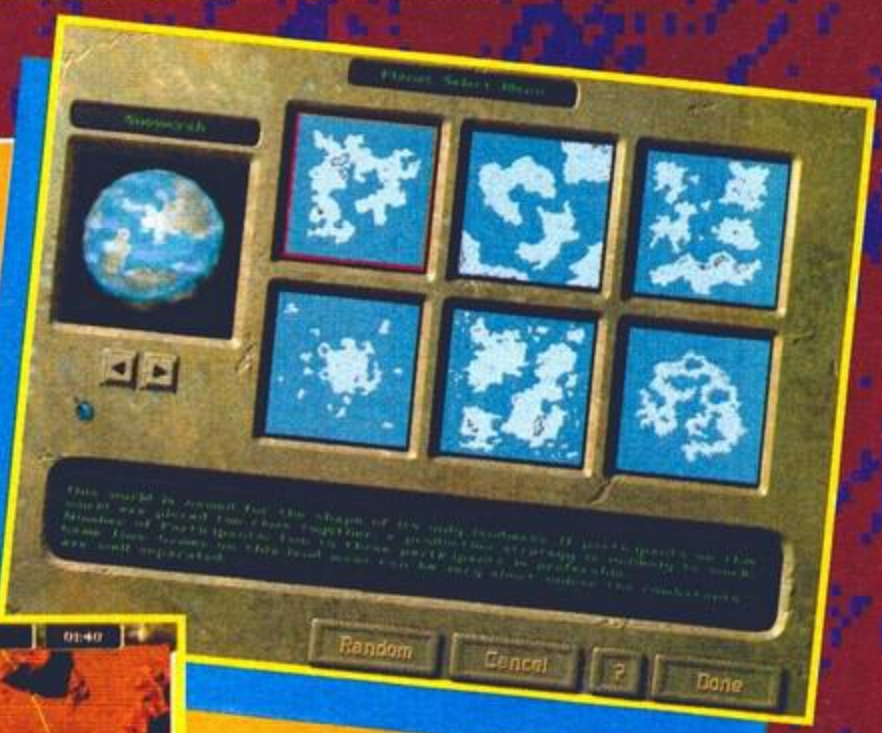
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

PC CD-ROM

PROVE SU SCHERMO

MAX

Alla conquista di nuovi spazi per la civiltà umana, eccoci a bordo di immense astronavi colonizzatrici; ma in MAX la difficoltà sta nell'eliminazione fisica degli avversari dalla superficie dei pianeti.



Ecco un esempio di installazione delle nostre unità su un'isoletta... e gli ombrelloni?!?

Gigantesche astronavi ipertecnologiche viaggiano nell'iperspazio per raggiungere nuovi sistemi stellari, guidate da opportuni individui, il cui sistema nervoso centrale è stato chirurgicamente asportato e trasferito in un corpo robotico, conferendo alla persona lo status di MAX Commander. La stupefacente introduzione (sembra un vero film di fantascienza) introduce la situazione: in qualità di uno di questi organismi a metà tra l'uomo e la macchina, dovrete riuscire a conquistare pianeti alieni comandando potenti mezzi terrestri, aerei e marini, producendo le risorse necessarie e costruendo installazioni di natura diversa. Avrete il completo controllo sulla distribuzione delle materie prime e sulle azioni dei vostri eserciti, gestendo i fondi a disposizione e sviluppando le vostre forze in modo che siano sempre più efficienti e numerose. Tutto ciò è realizzato secondo un sistema che si differenzia da quello comune a molti giochi strategici di questo tipo, con una miscela tra l'azione in tempo reale e la successione di turni separati per i vari giocatori.

MAX (abbreviazione di Mechanized Assault & Exploration) è un programma vastissimo, che offre un numero di opzioni veramente enorme: a partire dalla scelta del settaggio di parametri quali la difficoltà del gioco o la durata dello scenario, fino alla scelta del clan da comandare e delle unità militari da acquistare. Cominciando a giocare, ci si trova realmente nell'imbarazzo della scelta. Indipendentemente però dalle modalità selezionate per la partita ci si ritrova davanti a una grande grafica e a un audio decisamente superbo, con decine e decine di effetti sonori diversi e di grande atmosfera. Per farvi capire meglio, però, quale sia la vastità di possibilità che MAX offre, vi descriverò le scelte possibili all'inizio della partita.

Innanzitutto, si può scegliere se affrontare uno scenario singolo (numerosi sia per il gioco singolo che multigiocatore), una campagna (scenari che si susseguono uno dopo l'altro) o un *custom game* che permette di settare liberamente quasi tutto ciò che potete immaginare. Al contrario delle prime due opzioni, che permettono di decidere "solo" il livello di difficoltà (tra 6 possibili), la durata dei turni (in secondi) e se giocare con azione simultanea o turni alternati, il gioco *custom* si può costruire da zero, scegliendo la durata dello scenario in turni, i livelli di abbondanza delle risorse (materie prime, carburante, denaro), il clan da controllare (tra gli 8 disponibili), il clima del mondo da conquistare, il tipo di configurazione geografica del mondo, le unità con cui giocare e il numero di avversari, che

I CLAN?

ECCO L'ELENCO COMPLETO!

Una delle migliori caratteristiche di MAX risiede nella possibilità di controllare uno tra otto clan diversi: ognuno di essi, rappresentando una fazione di ideologia differente, ha particolari vantaggi in un campo particolare. Ma ecco i loro simboli, insieme alla descrizione del loro principale punto di forza.

• THE CHOSEN: guidando il clan dell'aquila avrete indubbi vantaggi nella guerra aerea, con maggiori capacità di movimento di caccia, bombardieri e aerei da trasporto.

• CRIMSON PATH: se il teschio vi incuriosisce, sappiate che sui mari nessuno sarà pari a voi: la guerra oceanica sarà pane per i vostri sottomarini!

• VON GRIFFIN: i grifoni, si sa, hanno buona vista: di conseguenza, i vostri radar avranno una gittata eccezionale, e le unità da ricognizione saranno più rapide.

• AYER'S HAND: missili a volontà! Che si parli di lanciamissili semoventi o installazioni fisse, marine o terrestri, grande precisione e letalità vi saranno compagne.

• MUSASHI: immaginate i cavalieri medievali: grazie alle loro forti armature, era difficile ferirli: oggi lo stesso sarà vero per i vostri carri armati!

• SACRED EIGHTS: toccata e fuga, questa la parola d'ordine: le unità di attacco veloce, di qualunque categoria, avranno maggiori velocità e valori di attacco.

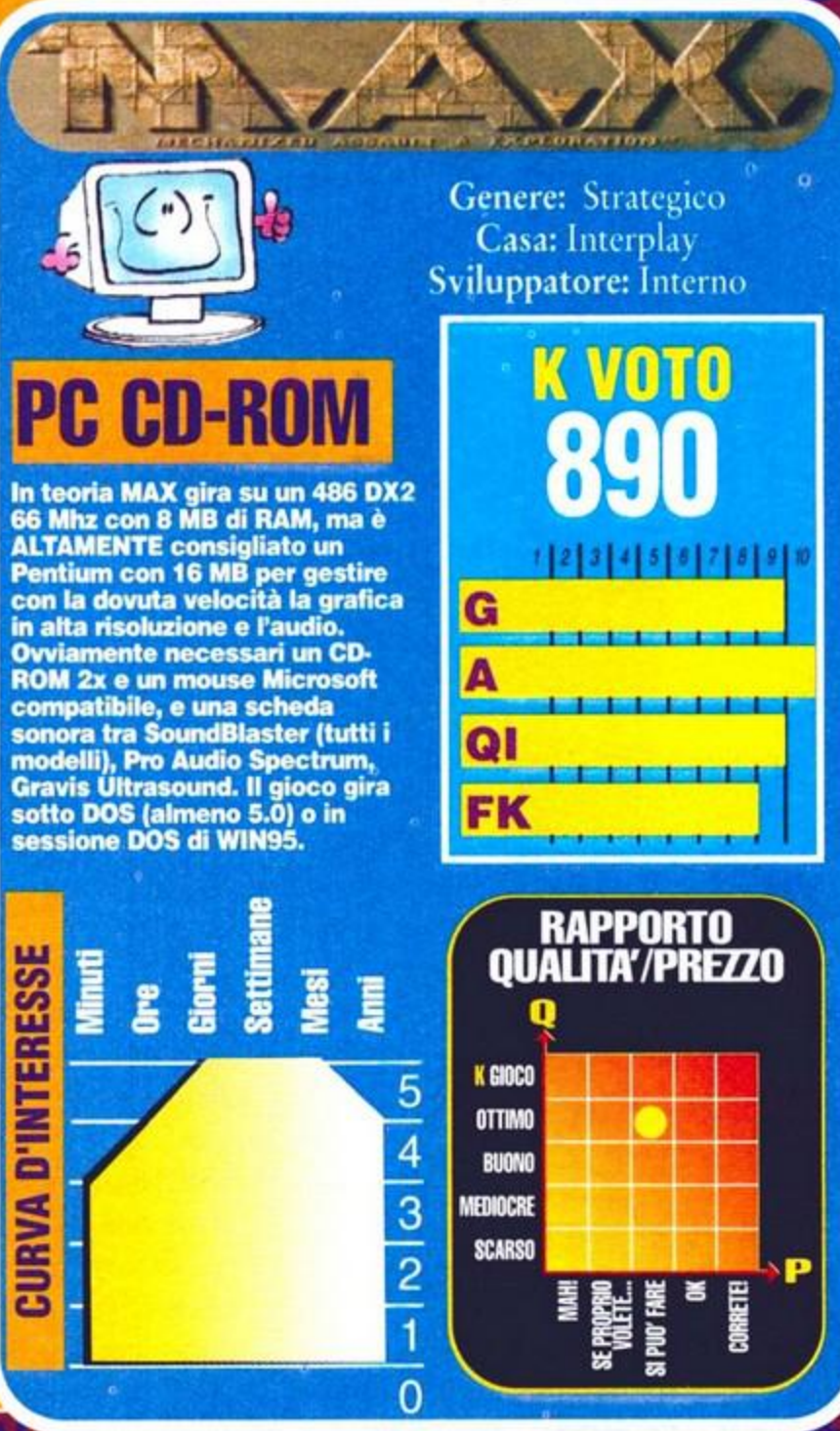
• 7 KNIGHTS: la grande organizzazione difensiva di questo clan permetterà di avere installazioni antiaeree e anticarro più efficienti e più pronte.

• AXIS INC: la forza dell'Asse risiede nelle grandi capacità costruttive e ingegneristiche, che garantiscono un veloce sviluppo tecnologico.

possono essere addirittura fino a tre (umani o controllati dal computer).
Venendo ora alla principale originalità di MAX, occorre dire che il sistema a turni con tempo limite, così come è stato realizzato, non convince appieno. Le opzioni sono due: si può fissare una durata limite del turno, durante il quale l'azione di tutti i giocatori è simultanea, oppure, sempre con un tempo massimo per le proprie azioni, si può giocare a turni alternati. Entrambe le soluzioni sono però degli ibridi tra le due "scuole di pensiero" dei "turnisti" e dei "temporealisti", e qui in redazione il sistema di MAX non ha soddisfatto completamente né gli uni, né gli altri. Inoltre, l'area del campo di battaglia visibile durante il gioco è abbastanza piccola, rendendo a volte difficile avere il controllo completo su ciò che sta accadendo. Per altro, l'ottima grafica della schermata del gioco compensa in parte questo difetto. Molto interessanti poi la possibilità di zoomare la visuale in modo praticamente continuo e la serie di *tips* che suggeriscono i trucchi e le strategie più utili. Gli oltre 60 tipi diversi di unità militari (dai mezzi più classici come carri armati e veicoli da esplorazione a sottomarini, aerei e installazioni difensive semoventi) fanno il resto: MAX, se per la sua vastità e complessità è dedicato a un utente esperto, per gli stessi motivi ne farà la gioia e il divertimento.

Paolo Forni

La grafica è davvero eccezionale, e ci permette di apprezzare al meglio le nostre battaglie.



Genere: Strategico
Casa: Interplay
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

In teoria MAX gira su un 486 DX2 66 Mhz con 8 MB di RAM, ma è ALTAMENTE consigliato un Pentium con 16 MB per gestire con la dovuta velocità la grafica in alta risoluzione e l'audio. Ovviamente necessari un CD-ROM 2x e un mouse Microsoft compatibile, e una scheda sonora tra SoundBlaster (tutti i modelli), Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound. Il gioco gira sotto DOS (almeno 5.0) o in sessione DOS di WIN95.

K VOTO 890

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

AVVENTURA

PC CD-ROM

PROVE SU SCHERMO

REALMS OF THE HAUNTING

Helston, Cornovaglia. Un piccolo villaggio sarà teatro dell'eterno scontro tra le forze del bene e le oscure legioni del male. Compito di Adam Randall è quello di scoprire la verità sulla scomparsa del padre e sul misterioso amuleto che portava al collo. Oltre che rimaner vivo...

Ecco importanti items da raccogliere... La pistola, munizioni, alcuni foglietti...

PRIMA DI INCOMINCIARE...

... bisogna impratichirsi con i comandi. Una volta settate le velocità a voi congeniali, notate una cosa: per deambulare potete usare i tasti-cursori o il mouse , tenendo pressato il tasto destro e muovendolo nella direzione desiderata. In questo modo, però, il puntatore del mouse non può indicare nulla e - in certi casi - significa perdere indizi importanti o addirittura morire. Consiglio quindi vivamente l'utilizzo dei tasti per muoversi. Può essere scomodo all'inizio, ma le due mani (per me ambidestro la Dx sul mouse e la Sx sui tasti) sono *l'optimus* per proseguire. Il puntatore del mouse, dicevo, non è una semplice freccia statica. Salvo differenti settaggi dei vostri tasti (se per esempio usate un mouse mancino sono invertiti rispetto a questa descrizione, i tasti del mouse possono essere invertiti con F5) la pallina piccola corrisponde al tasto di sinistra: questa si illumina di Verde quando potete utilizzare qualcosa (prendere un oggetto, aprire una porta...), di Rosso quando seleziona un bersaglio da colpire, di Azzurro quando c'è qualcosa di utilizzabile ma siete troppo lontani per farlo, di Bianco quando l'operazione da voi intrapresa è impossibile. La pallina più grande (tasto destro del mouse) mostra di tanto in tanto un occhio: al vostro Click vi desciverà l'oggetto in questione. Tenendo premuti entrambi i tasti del mouse - quando il puntatore non ha selezionato nulla - potete guardarvi attorno in ogni direzione. Quando circolate armati, tenete il puntatore poco sopra la vostra pistola (o fucile. o una delle sei armi da fuoco a vostra disposizione...): in caso di emergenza potete sparare anche con il tasto sinistro del mouse. Attenzione: spesso il computer decide di mettere via le armi. Se siete in zone 'a rischio' - praticamente sempre - conviene avere sempre in mano un'arma da fuoco carica (e se scarica, almeno una spada...), facilmente richiamabile con F1. ROTH è un buon connubio tra uno sparatutto classico (la prospettiva è identica al buon, caro, vecchio Doom, i tasti per muoversi - Z per abbassarsi, A per saltare, Page Up e Down per guardare in alto e in basso - come in Duke Nukem, il tasto Fine fa rimanere lo sguardo fisso a terra, l'A Capo verso il soffitto), con l'aggiunta di un po' di magia (la casella 3 dell'Inventario - che si attiva con il tasto I o portando il puntatore nell'angolo in alto a sinistra dello schermo e ckliccando culla nostra faccia - aspetta solo di essere riempita) e di tutta l'atmosfera dell'adventure interattivo. Se avete ancora dubbi, il booklet è completo ed esaustivo, ad ogni modo mentre giocate il tasto H permette di vedere tutte le 'chiavi' di accesso.

ADAM RANDALL

Ovvero, noi. Alla ricerca dei misteri riguardanti la scomparsa di nostro padre, veniamo attirati da una lettera consegnata a mano verso uno sperduto paesino in Cornovaglia, dove ci aspetta l'ignoto: siamo il classico personaggio-che-viene-messo-in-una-casa-stregata-e-che-deve-salvare-il-mondo, una cosa da niente per noi. L'abbiamo già fatto fermando gli invasori infernali, scongiurando minacce galattiche di meteore e astronavi in mille altri giochi, cosa volete che sia un po' di magia nera in più? (see, ve ne accorgerete...). Adam spara con la sinistra di *default* (preziosa

APPASSIONANTE

informazione deducibile aprendo l'Inventario) e porta gli oggetti con la destra. Un accurato settaggio dell'Inv. permette di ottimizzare l'uso degli oggetti. Le 5 caselle mostrano 1) la borsa degli oggetti che avete raccolto, 2) le armi in vostro possesso, 3)le magie, 4) libri e lettere raccolti, 5) le informazioni ottenute dai personaggi che abbiamo incontrato nel gioco, luoghi visitati o cose di cui abbiamo sentito parlare. L'utilizzo degli oggetti in Inv. è il solito punta/trascina o punta/clicca che permette anche di assemblare oggetti differenti. Ah, dimenticavo: occhio al *Vitometro*: se il display in basso a sinistra della vostra schermata principale è verde e pieno, va tutto bene, se è rosso con poche tacche o addirittura vuoto... beh, lì siete già morti e probabilmente ve ne siete già accorti. Non dimenticate di prestare attenzione a tutto quello che vedete o sentite e, ovviamente, raccomando di tenere vicino al computer un bel blocco a quadretti con delle biro colorate: in questa epoca di megacomputer, Internet e quant'altro è l'unico sistema - a mio modestissimo parere - per ricordarsi piccoli particolari o tracciare mappe di infiniti labirinti senza perdersi inesorabilmente o dimenticarsi indizi importanti. Ora mettiamoci comodi, guardiamo l'Intro e poi...

Cliccando sulla libreria si apre un passaggio segreto... che conduce nelle segrete!

ENTRIAMO ASSIEME NEL REGNO DELLA POSSESSIONE

Siete nella hall di una grande ed oscura casa. Fuori piove, fa decisamente freddo e siete soli. O così credete. In questo momento avete nella vostra mano destra (in basso a destra nello schermo) una scatola di fiammiferi. Ispezionate la stanza: avanti a destra c'è uno specchio, non spaventatevi. Le armature sono inoffensive, i quadri pure - anche se quegli occhi che vi osservano dai quadri sono decisamente un po' inquietanti - e le porte irrimediabilmente chiuse, bloccate da qualcosa di magico (che quei segni fluorescenti abbiano qualche significato particolare?). Su un tavolino nell'angolo trovate un libro e un caricatore. Prendeteli ed infilate l'unico corridoio, illuminato dai fulmini. Il primo corridoio sulla destra è un vicolo - per ora - cieco, in fondo c'è una stanza illuminata. Prendete dal tavolo le carte, la pistola, il foglio nella stampante. Giratevi verso la finestra e prendete il caricatore. Dx, aprite la porta (a volte dovete tirarvi un po' in dietro perché la porta vi si apre in faccia). A, siete in un corridoio. A destra non c'è niente - per ora - che possiate fare. Sx, in fondo vedete a terra un topo morto senza testa. Chiudete la finestra, salite le scale a Dx. Se avvicinate il cursore alle candele vedete che nella mano destra (in basso a destra dello schermo) sono apparsi i fiammiferi: l'easy-mode seleziona automaticamente gli oggetti da usare, ma se volete fare tutto da soli, il tasto F3 vi permette di selezionare la difficoltà di gioco. Salite pure in cima alle scale per vedere la casa, poi tornate ai candelabri e girate a Sx: in fondo al corridoio c'è un dipinto di un sarcofago con due candele accese. Accendete le candele ai suoi lati ma abbassatevi immediatamente. Restando abbassati giratevi verso la finestra: dei globi verdi usciti dal buco che - forse - avete intravisto nella nicchia che si è aperta mandano in frantumi la finestra (e pensate che poteva esserci la vostra faccia al suo posto). Rialzatevi, prendete la chiave che c'è nella nicchia e tornate in dietro. Sulla destra c'è una porta. Entrate, siete in una stanza macabra e oscura. Potete accendere tutti e quattro i candelabri. Nella stanza notate che ci sono alcune cose strane (la pendola che non funziona ma si muove, il vecchio grammofono...). Prendete la spada, utilissima quando finite i colpi, le maschere appese al muro, le lettere sulla scrivania, il foglio vicino al camino. Esaminate tutto (lettere comprese) e noterete che la libreria è particolare... si apre infatti su un abisso oscuro. Entrateci, ma da ora in poi io non risponderò più delle vostre vite...

Luca Fassina

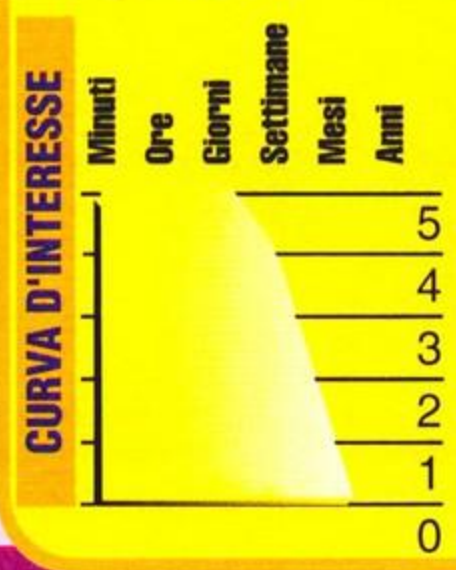
Un ponte sulla lava... ma è possibile che in ogni sparatutto c'è un ponte sulla lava?

REALMS OF THE HAUNTING

Genere: Avventura Sparatutto
Casa: Gremlin
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il minimo per giocare Realms Of The Haunting è un 486/66 DX2, 8Mb di memoria, 16 Mb in Windows95, CD-ROM 2X, supporta tutte le maggiori schede audio, Vga/SVGA (VESA indispensabile per alta risoluzione). Gira anche sotto Dos.



BIRAGHINI.

Obbedisci all'istinto irresistibile di mollare
Padano, tutta polpa e niente crosta, garantiti
e ricette. Per esempio con una goccia di aceto

QUANDO LA VOGLIA.

tutto e buttarti sui Biraghini. Sono gustosi cubetti di Grana dal consorzio e prodotti da Biraghi. Per infinite interpretazioni balsamico, come antipasto o con l'aperitivo. BIRAGHINI. PIACERE AL CUBO.

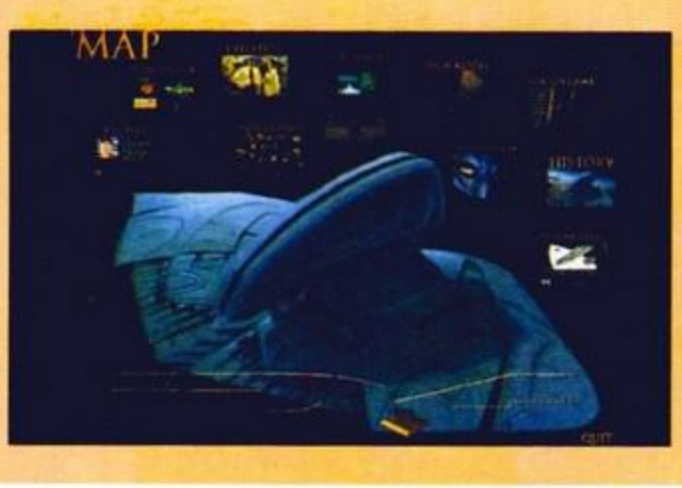
Biraghi
Piacere, formaggi

MINIREVIEW

Inside Independence Day

PC CD-ROM

Independence Day è stato uno dei film di maggior successo dell'ultima stagione cinematografica, e ha contribuito a scatenare una vera e propria mania per gli alieni. Per questo motivo, e per la grande spettacolarità degli effetti utilizzati nella realizzazioni di alcune scene del film, era lecito attendersi la pubblicazione di questo CD-ROM, che si propone come l'enciclopedia definitiva per i fans di Indipendence Day. Organizzato come un'enciclopedia multimediale, Inside Indipendence Day è una vera e propria miniera di informazioni per gli appassionati, e fornisce una quantità di dati veramente ragguardevole : notizie e curiosità sugli attori che hanno partecipato al film, interviste filmate, centinaia di disegni originali e fotografie, spiegazioni dettagliate sulla realizzazione degli effetti speciali, e tutto lo storyboard originale del film. C'è persino una rubrica che tratta degli avvistamenti di UFO più famosi e dibattuti della storia. Naturalmente non potevano mancare i filmati originali in formato digitale, che riportano sui nostri schermi le scene più emozionanti : l'arrivo degli alieni, la distruzione delle metropoli, le battaglie tra i caccia, lo scontro finale. Imperdibile per chi è rimasto affascinato dal film e per chi vuole saperne di più, in attesa del suo arrivo in videocassetta.



Kingdom o' Magic

PC CD-ROM

Kingdom O Magic è un avventura grafica delle più classiche.
Già dalla presentazione del gioco ci si rende conto che per quanto possa essere canonica la struttura del gioco, qualcosa di diverso c'è. Una scena di vita quotidiana in una ridente cittadina, mostra in tutto il suo splendore lo spirito con cui si è voluto raccontare le vicende della "terra di Mezzo". Trolls che pestano senza pietà orchi ubriaconi, guerrieri che con molta disinvoltura espletano i loro bisogni sui muri delle case, nani che fanno braccio di ferro nella piazza principale del paese, sono solo alcuni dei personaggi che popolano questo mondo bizzarro.
Dopo l'esilarante e rivelatrice introduzione, una sorta di narratore ci fa da guida attraverso le prime scelte di gioco. Ci vengono presentati i due protagonisti dell'avventura: Shah-Ron, bella e procace maga più simile ad una "pin up" di qualche rivista vietata ai minori. Thidney una lucertola votata all'estinzione del male sulla terra, alla difesa dei più deboli e al consumo sfrenato di birra.
Una scelta prima di cominciare quindi s'impone, o la sciantosa maga dalle "vistosissime" qualità magiche, o lo strampalato Thidney dalle non ben precisate qualità di guerriero assetato di giustizia.
Dopo la dolorosa scelta del personaggio, coronata immancabilmente da una scenetta demenziale. Si presenta la doverosa quanto obbligatoria selezione dell'avventura da intraprendere.
Ogni ambientazione fantasy che si rispetti, ha bisogno di un'avventura, di uno scopo.
Qualsiasi avventuriero per quanto forte, nobile, intelligente che sia, non è nessuno se non ha una missione da compiere.
Allora il nostro verboso narratore, dallo spiccato accento teatrale, ci propone non una non due , bensì tre diverse avventure tra le quali scegliere.
Potremo cimentarci nella più classica delle avventure fantasy: alla ricerca di un drago da recuperare, di una principessa da salvare e di un tesoro da

Team F1

PC CD-ROM

Le corse di Formula Uno: la sfida con le altre macchine, con i piloti, la perfezione del motore, l'elettronica di controllo, i pneumatici, le ultime soluzioni all'avanguardia della tecnica. Se non avete il piedone da pilota di Formula Uno, ma volete comunque entrare a far parte di questo mondo dorato e tecnologico, allora Team F1 può essere un titolo di grande interesse per voi.
Grazie a quest'ultimo titolo della Electronic Arts potrete prendere in mano le redini di una scuderia di Formula Uno e deciderne il destino in ogni dettaglio, per cercare di portarla al successo. Non sarà un compito facile, però.
Dopo esservi insediati sul trono del grande capo dovrete cercare di organizzare al meglio ogni aspetto della gestione del vostro team, per ottimizzarne il rendimento. Dovrete sottoscrivere numerosi contratti di sponsorizzazione per finanziare le ricerche tecniche, dovrete ingaggiare i piloti, gli ingegneri e i meccanici più in gamba e con maggiore esperienza, e dovrete gestire al meglio i prestiti e gli interessi del vostro conto in banca (mai abbastanza fornito). A differenza di altri programmi di simulazione strategico-economica presenti sul mercato, con Team F1 dovrete gestire tutti gli aspetti organizzativi della vostra squadra in tempo reale, tenendo conto dei ritardi in cui potrete incorrere in ogni vostra operazione. Per aiutarvi in questo, un piccolo orologio in fondo allo schermo vi mostrerà il tempo corrente durante la simulazione; cliccandolo potrete anche far scorrere le ore più velocemente, e in questo modo sveltire le operazioni di pianificazione e i progetti che coinvolgono la vostra squadra corse. Team F1 è una simulazione estremamente approfondita, che riproduce con molta cura ogni aspetto gestionale proprio del mondo della Formula Uno. La grafica, come nella maggior parte di questo genere di giochi, è principalmente costituita da schermate statiche (anche se le gare sono riprodotte in maniera molto 'televisiva'), e la loro realizzazione non è decisamente delle migliori; anche gli effetti sonori sono poveri, mentre le musiche sono piacevoli (soprattutto se disponete di interfaccia MIDI).
Quello che conta di più, però, è la profondità simulativa che Team F1 è in grado di offrire: potrete gestire tutto, ma proprio tutto, ciò che vi può venire in mente della vostra squadra. Il problema è che non sempre vi divertirete a farlo. E' infatti facile restare invischiati tra i diversi menu, senza riuscire a costruire qualcosa di efficace per il proprio team; e presto la noia vi impedirà di proseguire in attesa di qualche progresso. Un'opzione di tutoring, o magari una modalità semplificata di gioco, sarebbero state sicuramente bene accette. Così com'è Team F1 è un gioco decisamente complesso, che può piacere agli appassionati più accaniti delle simulazioni a sfondo tecnico-economico e a quelli della Formula Uno.

Antonio Perna

KVOTO: 805

uccidere...non è un errore di stampa!
Se invece volessimo spingerci verso qualcosa di più coinvolgente, la seconda avventura si rivela più socialmente impegnata; dovremo raccogliere un gruppo di baldanzosi guerrieri per difendere la nostra amata città dalle forze maligne che la minacciano.
Il terzo e ultimo incarico è anche il più difficile dei tre: per salvare il mondo civilizzato dalle grinfie dell'oscuro signore del male, dovremo partire alla ricerca di un sacro oggetto magico.
Kingdom O' Magik è un avventura tutto sommato ben realizzata.

Francesco Pepe

KVOTO: 850

Duke plutonium pack

Hei!!! C'è qualcuno?? Qualcuno mi sente ??.....mio Dio sono solo!!!!....intorno a me il vuoto.....ho ucciso tutti!! Quel maledetto bestione nello stadio mi ha sfinito, mi ha ridotto a brandelli ma ho avuto la meglio,... che **soddisfazione averlo fatto a pezzettini... ma ora... cosa faccio?** Ora **sono veramente solo e** disperato; per ingannare il tempo ho ucciso anche le ultime cheerleader sopravvissute al fuoco incrociato tra me e il bestione; ma ora non c'è più niente a cui sparare, non c'è più carne aliena o terrestre da fare a brandelli..... non mi resta che il SUICIDIO, così almeno riuscirò ad uccidere ancora !!! ...Carico il mio RPG....**FUOC**...EHI! ma cos'è quello? Cos'è questo Plutonium pack ? SONO SALVO!!! Un nuovo episodio da installare insieme ai tre esistenti!!! Undici nuovi livelli, nuovi mostri, nuove armi....che bellezza, che soddisfazione..posso tornare ad uccidere!!!
Ebbene si, nostalgici di Duke, un nuovo episodio è disponibile, ricco di livelli sconfinati, nuovi mostri più inc****ti che mai...screen - saver per Windows, tracce audio ascoltabili durante il gioco, un nuovo editor di livelli e chissà cos'altro ancora...mille e più sorprese in questo delizioso pacchetto definibile con una sola parola ... IMPERDIBILE!!!

Alex "Spaccatutto" Peretti

KVOTO: 935

PC CD-ROM

S.P.Q.R.

PC CD-ROM

KVOTO: 810

L'Antica Roma... Che periodo affascinante! Non a caso sono diverse le avventure che si svolgono in questo contesto storico, quando a governare il mondo non c'erano degli yankees ignorantotti di oggi, ma noi italiani (romani in quel caso) tutti pasta, cetra e intrighi. Sì, perché nell'Antica Roma erano gli intrighi di palazzo a regnare sovrani, ancor più dello stesso Imperatore. E, guarda caso, anche in questo nuovo prodotto della Halifax sono gli intrighi che animano l'avventura. Come? Un attimo di pazienza....

E FAMOSE ST'AVVENTURA, AO'!

Eddeché se tratta abburino!!?? La pianto? Ok. 'Lo mio nome est Cornelius e tu, in qualità di mio apprendista dovrai risolvere il mistero che ci ha svelato l'Oracolo'. Siamo nel 205 AD, a Roma, se non si è capito. Sybil,

l'Oracolo, ha annunciato un immane flagello che sta per abbattersi sulla città e sull'impero a causa di un personaggio oscuro e sconosciuto (Calamitus) che a suo dire avrebbe intenzione di trovare il punto debole della città e di sfruttarlo al fine di portare in rovina Roma e tutto l'Impero Romano.... A parte il fatto che mi si deve spiegare come fa una città ad avere un punto debole - ve lo immaginate Montijella che si siede su di una panchina e fa collassare tutta Milano? - ma poi, non si poteva trovare un nome un po' meno assurdo a questo intrallazzone di Calamitus, chessò, Rovinas o Disastrus? Ok, lasciamo perdere. Tornando a S.P.Q.R. posso dire che, a parte gli scherzi, il gioco è un punta e clicca allo stato brado, senza fronzolini o altre cose che possano distrarre. Il nostro compito è preciso, bisogna individuare Calamitus, fermarlo e non perdere tempo, ne va della vita stessa della Grande Roma! In S.P.Q.R. è la storia a contare, non i dettagli.

E FAMOSE DU SPAGHI

In realtà S.P.Q.R. non è un gioco che si possa raccontare, perché la cosa che lo può rendere interessante è solo l'unicità della sua storia. Dal punto di vista tecnico, infatti, il gioco non apporta alcuna innovazione rispetto alle miriadi di altre avventure che abbiamo giocato fino ad oggi. La visuale in soggettiva ricorda le solite Frankenstein, Mirage e tutte le altre. E' la storia che conta. Vi piacciono le avventure? Vi piace il periodo romano. Non perdete tempo e andate a comprare S.P.Q.R.. Questo tipo di gioco non fa per voi? Andate a comprare un chilo di guanciale, fate il sugo per la pasta e invitatemi a cena!

Pinball construction kit

PC CD-ROM

Per tutti gli sfegatati dei pinball, la Twenty First ha sfornato un pacchetto che consente di creare i propri tavoli, secondo i propri gusti e le proprie esigenze.
Nel kit sono già compresi diversi tavoli da utilizzare come " base ", su cui potrete inserire i vari bersagli mobili, respingenti, pulsanti e tutto ciò che è normalmente contenuto in un normale pinball.
Quindi potrete crearvi il vostro tavolo come lo volete, potendolo personalizzare al punto da poter inserire disegni ed oggetti vari creati da voi.
Il prodotto è buono, ben realizzato e molto completo, anche se ritengo doveroso precisare che portare a temine un tavolo ben eseguito richiede non poco tempo e una certa dimestichezza.
Considerato tutto questo e visto che i pinball già pronti in commercio sono una marea, mi sento di consigliarvi l'acquisto di questo prodotto solo se siete degli accaniti, dei veri e propri sfegatati di pinball !!!

Alessandro Peretti

KVOTO: 800

CD DEDICATO ITALIANO®

TUTTO QUELLO CHE NON PUOI FARE CON LA TUA AUTO ... FALLO CON...

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

S2 Screamer2

Virgin INTERACTIVE entertainment

Il nuovo Rally sulle strade di tutto il mondo: dalla campagna inglese, alle piramidi, dalla giungla amazzonica ai ghiacci scandinavi. Crea nuovi percorsi e nuove macchine, corri contro il tempo e contro altri piloti: SCREAMER 2 è un'intensa sfida mozzafiato che esaspera il PC e i Vostri nervi fino all'estremo.

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1996

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
DOS 5.0,
486/66 MHZ,
WINDOWS 3.1,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA SONORA,
SVGA, MOUSE.

£ 79.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

PC CD-ROM

APPASSIONANTE

SPORT

DAYTONA USA™

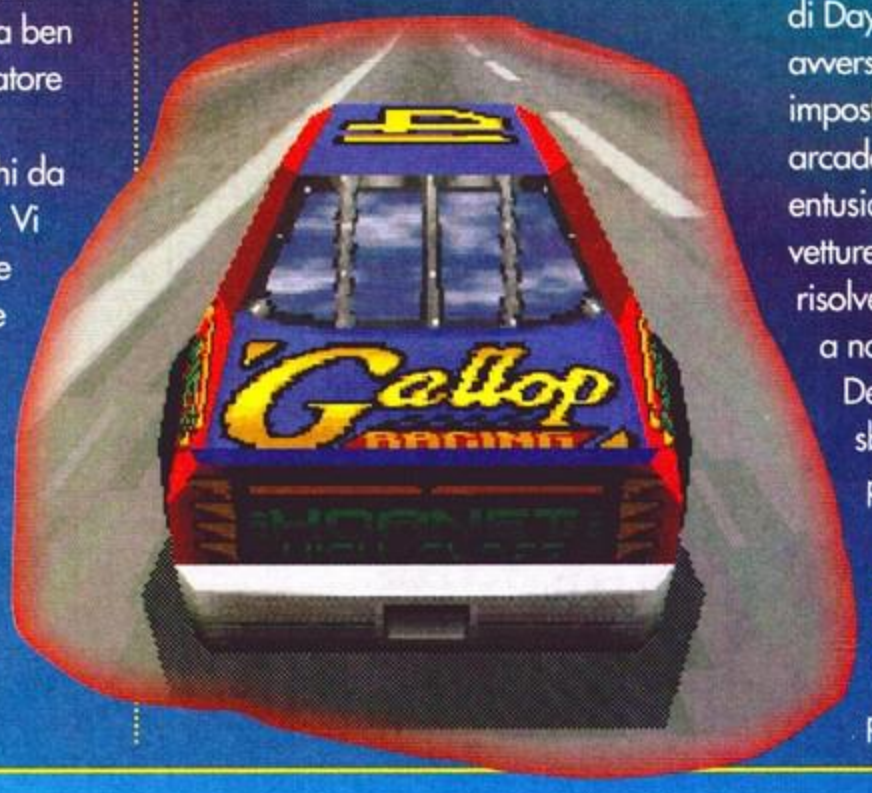
SIMULATORE DI CORSA

Uno dei più gettonati giochi di guida approda sul PC di casa nostra, direttamente dalle sale giochi di tutto il mondo; ed è subito Daytona-mania.

Se vi è mai capitato di frequentare una sala giochi, non potete non aver mai sentito parlare di Daytona USA, uno dei giochi di corse di maggior successo della storia dei videogames. Preparatevi a vivere le emozioni che questo grande titolo sa regalare anche sui monitor dei vostri PC: infatti Daytona USA è stato convertito direttamente dalla Sega, e la sua trasposizione casalinga non fa rimpiangere l'originale più di tanto, soprattutto se anteponete il divertimento che un gioco può garantirvi al suo aspetto grafico. Ma andiamo per ordine e lasciamo per dopo i giudizi tecnici su questo nuovo titolo della Sega.

QUANTO TRAFFICO IN TANGENZIALE!

Daytona USA è un gioco di corse in 3D, tutto azione e velocità, che ha ben poco a che spartire con un simulatore di guida, ma che punta tutto sull'immediatezza tipica dei giochi da bar e sulla frenesia della velocità. Vi troverete al volante di una potente vettura da gara americana (avete presente le macchine di Nascar Racing?), per affrontare tre impegnativi percorsi stradali, ognuno dei quali caratterizzato da particolari difficoltà. Il primo circuito è una specie di anello schiacciato, simile a quelli delle gare di formula Indy, dove correrete in 40 a caccia della vittoria; la seconda pista si snoda tra alcune placide colline, e vedrà la partecipazione di 20 concorrenti. Il terzo percorso è di tipo cittadino, ed è sicuramente il più lungo e difficile dei tre, pieno zeppo di curve strette e inversioni; su questa pista gareggiano 30 vetture.
Già dal numero di macchine in pista è facile capire quale sia una delle caratteristiche più evidenti (e divertenti) di Daytona USA: il traffico in pista. Gli avversari numerosi e la guida veloce, impostata su livelli di gioco puramente arcade, vi porteranno infatti a entusiasmanti testa a testa con le altre vetture, che il più delle volte si risolveranno a sportellate. Attenzione a non strafare, però. Daytona non è Destruction Derby, e se andate a sbattere non farete altro che perdere del tempo prezioso.



STERZO E CONTROSTERZO

Nonostante in Daytona USA si possa tenere uno stile di guida

molto meno tecnico, rispetto a giochi come The Need for Speed o Network Rally, tuttavia non basta limitarsi a spremere l'acceleratore per riuscire a vincere le diverse gare. Occorre anche imparare a governare la macchina nelle condizioni più difficili, cercando di padroneggiare al meglio le sbandate in velocità e le curve in controsterzo per guadagnare secondi preziosi senza andare a sbattere; altrimenti la vostra auto farà un volo spettacolare fuori pista, e dopo essersi capottata un po' di volte sarà pronta a ripartire (anche se avrete buttato via un mare di tempo!).

Oltre alla gara classica, contro il tempo e le altre vetture in pista, è disponibile una modalità speciale, dove è possibile usare automobili diverse dalle due disponibili in partenza, sia nell'aspetto che per le caratteristiche tecniche. E' inoltre possibile correre da soli contro il tempo, senza avversari in pista, grazie alla modalità Time Attack.

Dalla grafica, al sonoro, alla giocabilità, ogni aspetto di Daytona USA riprende alla perfezione il gioco originale del bar, ma per aumentare la sfida offerta del programma sono state aggiunte alcune opzioni interessanti. Anzitutto, è possibile utilizzare delle macchine speciali, con una definizione particolare dei settaggi; ma soprattutto sono state aggiunte numerose vetture nascoste, selezionabili solo dopo aver vinto le diverse gare disponibili. E questo garantisce sicuramente una buona longevità al programma (c'è persino un cavallo da corsa).

LE DOLENTI NOTE

Graficamente Daytona USA è molto ben fatto: tutto in alta risoluzione, riproduce fedelmente ogni aspetto del gioco originale con grande ricchezza di dettaglio grafico, e riesce anche a dare una discreta sensazione di velocità in pista. Le macchine sono realizzate splendidamente in ogni minimo dettaglio, con le texture che riproducono fedelmente la livrea colorata delle vetture da corsa; inoltre, le ruote girano seguendo la strada e le nuvole si riflettono sul vostro parabrezza. Durante il gioco è possibile selezionare ben quattro viste diverse da cui seguire l'azione: a schermo pieno, da sopra il cofano, da dietro la macchina oppure a volo d'uccello. Per avere la miglior sensazione di velocità alla guida sono sicuramente più adatte le prime due, anche se è difficile trovare dei riferimenti per non andare a sbattere; per avere maggior controllo sul gioco, invece, sono decisamente meglio le ultime due. Quello che manca, purtroppo, è la fluidità. Anche con un computer molto potente (io ho giocato su di un Pentium 133 Mhz con 32 Mb di RAM), se si vuole giocare al massimo livello di dettaglio occorre usare la finestra di dimensioni ridotte (peraltro neanche troppo piccola). Altrimenti è possibile attivare la modalità Wireframe, che rende trasparenti e privi di texture buona parte degli scenari. In ogni caso l'aggiornamento dello schermo continuerà a soffrire di clipping in determinate situazioni, cioè vedrete comparire i pezzi di scenario un blocco alla volta. Per fortuna la giocabilità di Daytona USA non viene intaccata da questi (talvolta gravi) difetti; se quindi il gioco originale vi piaceva, non resterete delusi. Attenti alle specifiche tecniche, però, altrimenti vi ritroverete tra le mani un gioco di corse difficilmente godibile.

Antonio Perna

SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT

DAYTONA USA

Genere: Corse
Casa: Sega
Sviluppatore: Interno

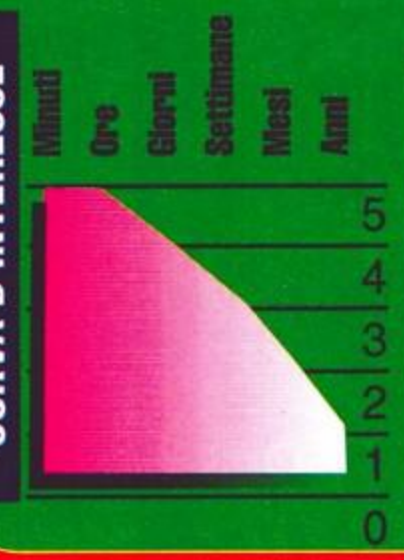
PC CD-ROM

PC-CD Rom: Preparate il portafogli, perché per veder girare decentemente Daytona USA bisogna avere un computer bello tosto. Il minimo è un Pentium 90 (meglio un 133 Mhz), con 16 Mb di RAM, un CD-ROM 4x e Windows 95. Però, se volete giocare al massimo dettaglio dovrete accontentarvi della finestra piccola.

K VOTO 850

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE



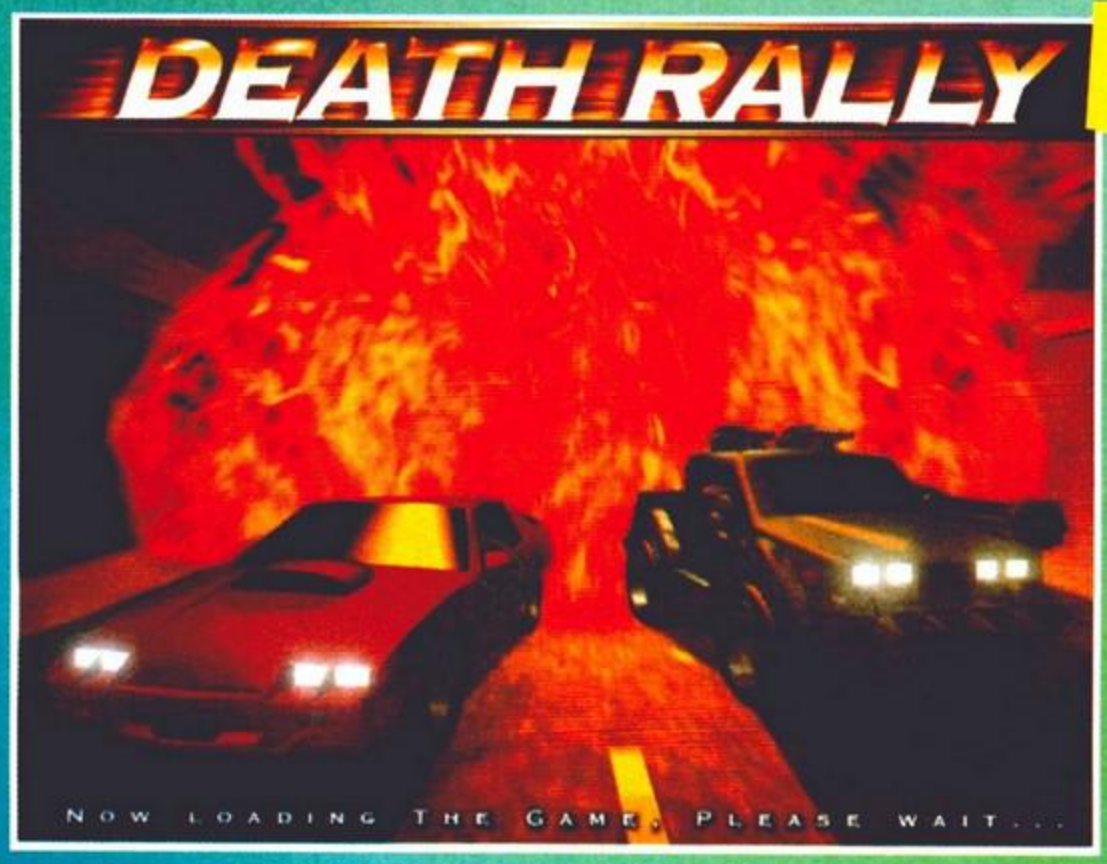
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

PC CD-ROM

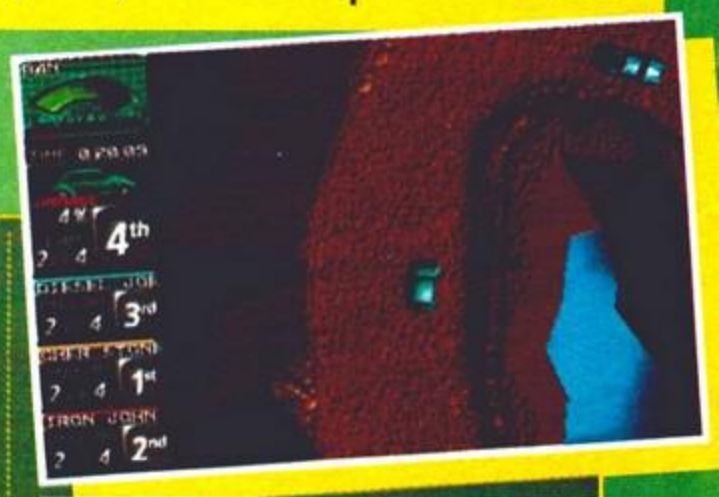
APPASSIONANTE SPORT

DEATH RALLY

CORSA DI MACCHINE



Death Rally non è un nuovo gioco di macchine tutto grafica e opzioni strane. E' semplice, limitatissimo, immediato e molto divertente. Rosso... tic, tac, tic, tac, verde... partenza!!!



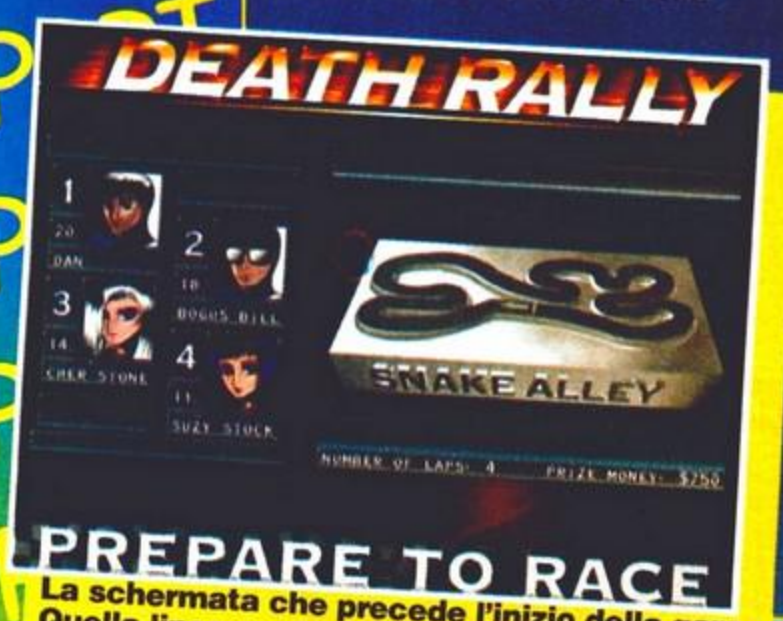
Stiamo per iniziare la gara, riscaldate il motore e preparatevi al verde!

Cari fanatici del volante ATTENZIONE!!! Anche se Death Rally non sembra essere all'altezza delle ultime pubblicazioni a carattere motoristico, occhio a sottovalutare il divertimento che può venire da un giochillo immediato come questo perché potreste pentirvene! Sulle ceneri del vecchio e superaterrimo Power Drive, nasce Death Rally, un gioco di guida vecchia maniera dove i mezzi vengono visti dall'alto e la difficoltà sta quasi esclusivamente nella tortuosità del circuito. Lo scopo di Death Rally è semplicemente quello di vincere il più alto numero di gare possibile, intascare i premi relativi ad ogni singola gara e utilizzarli di volta in volta per upgradare la nostra vettura, ripararla e, quando saremo abbastanza ricchi, sostituirla con una più potente. Non è chiaro? Allora andiamo con ordine..

IL GIOCO

Death Rally è una corsa automobilistica. Punto! Una volta deciso se si vuole correre normalmente o con l'utilizzo delle armi (un po' di violenza sta sempre bene), dovremo decidere se concorrere su di un circuito semplice, con degli avversari piuttosto abbordabili, oppure concorrere direttamente con avversari di livello superiore. Appurato che questa seconda possibilità è da scartare a priori, potremo dare inizio alla nostra gara. Durante la corsa, sul percorso troveremo bonus di vario tipo che ci converrà prendere. Tra questi ci sarà anche un bel fungone allucinogeno che, alterando la nostra mente portandola ai livelli di quella di Pitone dopo il bar al sabato sera, renderà più difficile la corsa. Finita la gara, una schermata statistica ci ricorderà tempi, incassi, posizione, bonus della gara appena conclusa. Poi si aprirà una nuova schermata dove potremo upgradare qualche parte della macchina e riparare i danni subiti nel corso della gara. Fatte le nostre scelte, torneremo alla schermata iniziale e potremo decidere nuovamente quale percorso affrontare. Le corse si svolgono sia su strade cittadine, che su territori desertici, pietrosi, scivolosi e via dicendo. Di conseguenza ogni nuova gara presenterà delle nuove difficoltà. Nel caso sceglieste di gareggiare utilizzando anche le armi... auguri!

Daniele Falzone



La schermata che precede l'inizio della gara. Quella linea contorta non è il pensiero del Pitone, ma il circuito che dovete affrontare!

DEATH RALLY

Genere: Corse di macchine
Casa: GTI
Sviluppatore: Apogee

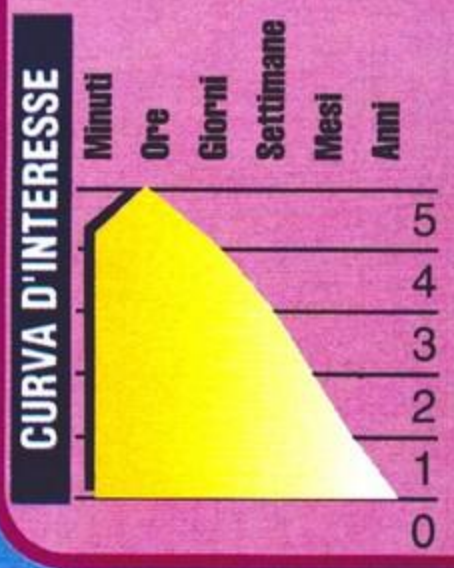
PC CD-ROM

Per una volta il vostro portafogli non dovrà subire un salasso eccessivo: un 486 66DX2 sarà più che sufficiente per gestire al meglio Death Rally. Attenzione invece alla scheda sonora che sia ben settata, altrimenti addio gioco o addio sonoro.

K VOTO 820

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

GLI GNOMI INVITANO TUTTI I BAMBINI NEL LORO MONDO INCANTATO.

WOODSPELL

Porta i tuoi bambini nel magico bosco degli gnomi, fra funghi canterini, elfi e troll. Ad ogni passo una scoperta ed una nuova avventura in un mondo di giochi e magie sull'onda della musica originale dei Tazenda.

IN ESCLUSIVA DA:

MONDADORI INFORMATICA CENTER

Mondadori Informatica Center Corso di Porta Vittoria 51 Milano

Mondadori Informatica Center Galleria Falcone Borsellino 2/A Bologna

Mondadori Informatica Center Viale Gramsci 21/23 Pisa

Multimedia point S.r.l. Via Appia Nuova 130 Roma

Project S.r.l. Via Messina 38 Palermo

Ceresa Daniele e C. S.a.s. Via Spalto S.Marco 1D Brescia

Future Media S.r.l. Corso Duca degli Abruzzi 106 Torino

emmediemme srl Via Marco Polo,80 Roma
Vendita: Piazza Cola di Rienzo, 116 / 118 Roma

WIN CD ROM

MONDADORI corner INFORMATICA

Gulliver Town Viale Ceccarini 11 Riccione

Libreria Bra Piazza Bra 24 Verona

Alet Spa Piazza Brignole 3/1 Genova

Multimedia Shop Piazza Brignole 20/21 R Genova

Telephone Center Piazza Campetto 15 R Genova

Dia Srl Via Meravigli,7 Milano

Libreria Gulliver Multimedia Prd Srl Galleria Degli Zabarella,1 Padova

IL VISCIDO GUAPO INVITA TUTTI A TOGLIERSI DALLE SCATOLE.

PROFESSIONAL ASSOCIATI

WHO'S FAT LOU?

Riuscirai a sfuggire al Gatto Esibizionista, allo psicopatico dall'ascia omicida e a sconfiggere El Guapo sul suo stesso terreno? Una durissima lotta per sopravvivere a tempo di Rap dentro i graffiti metropolitani.

VOBIS MICROCOMPUTER

Vobis Microcomputer Viale Teodorico 18 Milano
Vobis Microcomputer Via Pietramellara 33 Bologna
Vobis Microcomputer Via Filzi Ang. Gasparotto Milano
Vobis Microcomputer Via Borgazzi 9 Monza
Vobis Microcomputer Via Broseta 59 C Bergamo
Vobis Microcomputer Via Comelico 30 Milano
Vobis Microcomputer Via S. Zeno In Oratorio 1 Verona
Vobis Microcomputer Via Eritrea 103 Roma
Vobis Microcomputer Via Chiabrera 84 Roma
Vobis Microcomputer C.So Del Popolo 87 Mestre (Ve)
Vobis Microcomputer Viale Matteotti 4 Cinisello B. (Mi)
Vobis Microcomputer Via Cintia 42 Napoli
Vobis Microcomputer Piazza Verdi 42 Bolzano
Vobis Microcomputer Largo De Dominicis 4 Roma

MONDADORI corner INFORMATICA

Vobis Microcomputer Via Longhin 49 Padova
Vobis Microcomputer Via Di Corticella 201/2 Bologna
Vobis Microcomputer Via Giardini 463 Modena
Vobis Microcomputer Via Varesina 98 Como
Vobis Microcomputer Via Cellini 2/4 Corsico (Mi)
Vobis Microcomputer Via Amendola 170 Bari
Vobis Microcomputer Via Carlo Felice 46 Sassari
Vobis Microcomputer Via Pontina Km. 27,300 Pomezia (Rm)
Vobis Microcomputer Stazione Termini Metro A B Roma
Vobis Microcomputer P.Za Della Vittoria 89-91-93 R Genova
Vobis Microcomputer Strada Padana 11 X Verona 5 Vicenza
Vobis Microcomputer Via Montegrappa 304/E Prato (Fi)
Vobis Microcomputer Via A. Vecchia 33 Perugia
Vobis Microcomputer Via P. Togliatti 2 Cinecittà (Roma)

mediola

PC CD-ROM

APPASSIONANTE

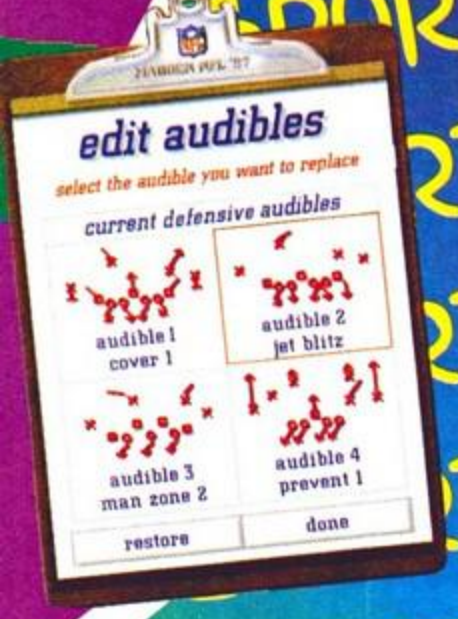
SPORT

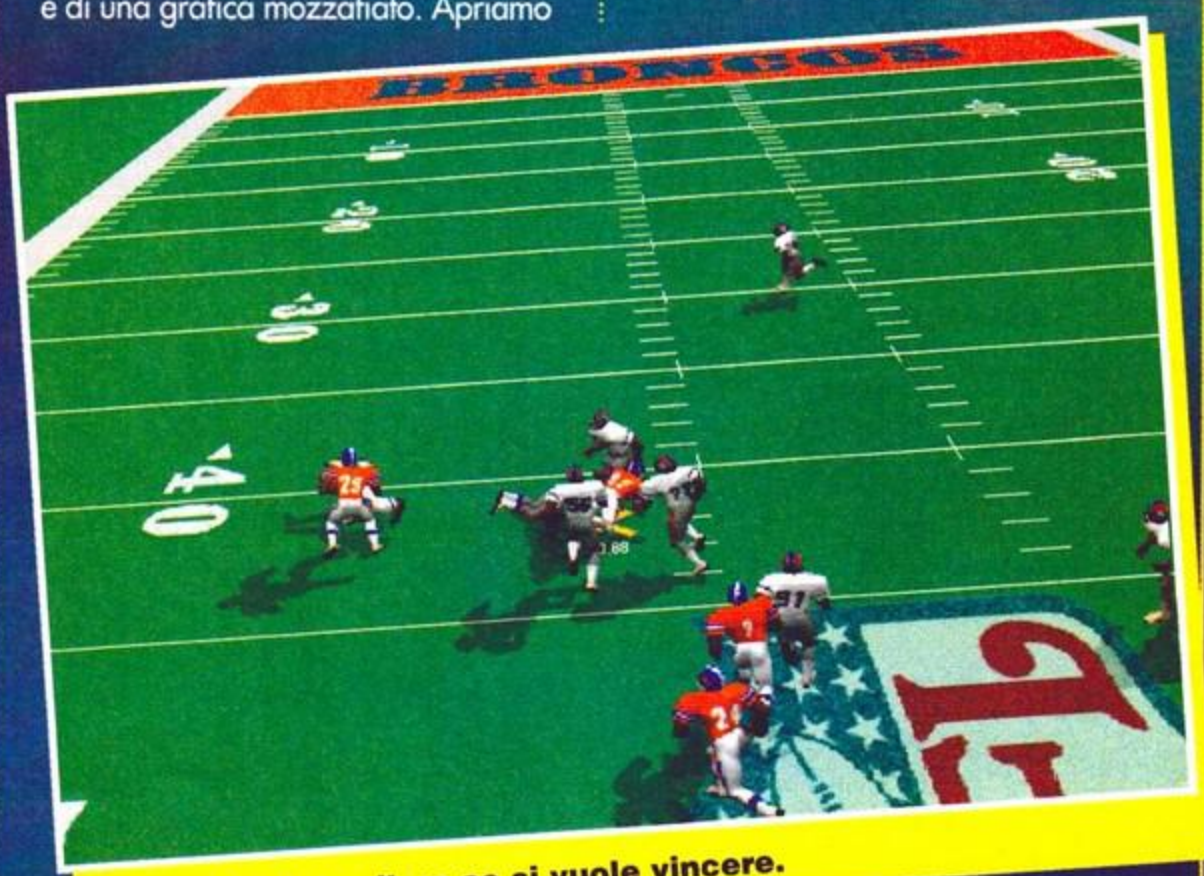
SIMULATORE DI CALCIO

Madden 97

La EA sta sfornando simulazioni sportive pressoché per tutti gli sport. Presto toccherà anche alla pelota basca e al tiro al piccione.... Questa volta è il turno del football americano. Sarà all'altezza dei suoi "fratellini" Fifa e Nhl ?

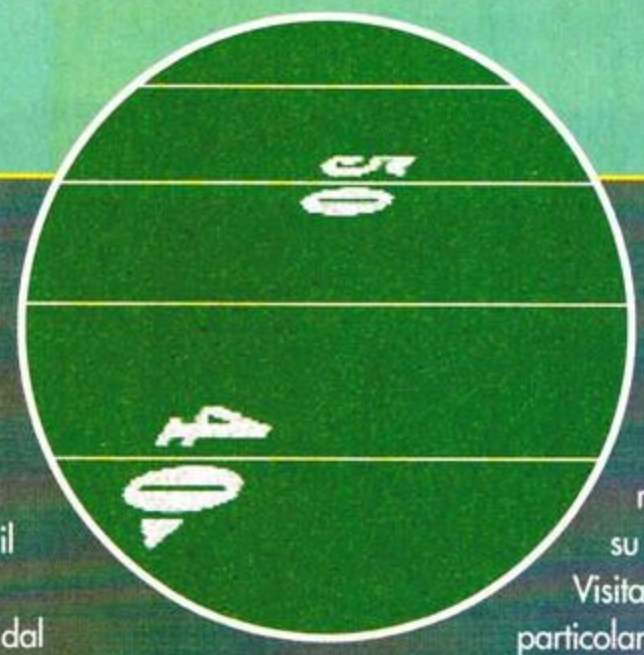
Eccoci qua, maniaci di tutto ciò che è sport: dopo esserci cimentati con il calcio, l'hockey su ghiaccio e il basket proviamo a dimenarci sui verdi prati USA tra spintoni e placcaggi al limite del codice penale. Il football americano è un gioco che a noi italiani obiettivamente non è molto familiare (almeno non a tutti) e quindi non da tutti viene compreso. Alcuni di noi conoscono le regole fondamentali, ma in pochi riescono ad apprezzare le finezze degli schemi più complessi. Questa piccola premessa andava fatta perché lo stesso tipo di discorso vale anche per questo gioco che, essendo in tutto e per tutto una simulazione di quello vero, difficilmente riuscirà a farsi apprezzare da chi non è un intenditore. Posso addirittura azzardare che se non lo siete, farete molta fatica anche solo a farlo funzionare. So benissimo che smanettate sulle vostre tastiere praticamente da quando eravate in fasce e quindi siete capaci di tutto, ma vi assicuro che Madden 97 non è per niente facile, e dover continuamente districarsi tra schemi difensivi e offensivi, regole su regole, placcaggi, lanci, spintoni e calci piazzati non è sicuramente compito facile... Sbrigata la formalità dell'installazione ci imbattiamo nella presentazione, come al solito ben realizzata e curata nei particolari, nonché accompagnata da un'ottima colonna sonora. La schermata principale delle opzioni poi è semplicemente fantastica, ricca di possibilità e di una grafica mozzafiato. Apriamo quindi il capitolo delle opzioni, che sono veramente tante: per incominciare potrete scegliere se giocare un'amichevole, un intero campionato, sfidare un amico via modem o visitare la Madden University. L'amichevole offre, tra le altre, la possibilità di giocare con team storici, team "speciali", team personalizzati o con le attuali squadre della NFL; se invece desiderate disputare un'intera stagione avrete di che sbizzarrirvi guardando i programmi settimanali delle partite, giocare quella preferita e far simulare al computer le altre. Potrete visualizzare l'intero calendario della vostra squadra, nonché le condizioni dei giocatori infortunati (ed eventualmente sostituirli o venderli, visto che è possibile comprare e vendere i giocatori in qualsiasi momento). Per soddisfare anche i più esigenti è possibile personalizzare praticamente tutto: i giocatori, le squadre, le stagioni, le leghe e chi più ne ha più ne metta. Inutile aggiungere che come al solito si può scegliere su quale superficie





La tecnica è basilare se si vuole vincere.

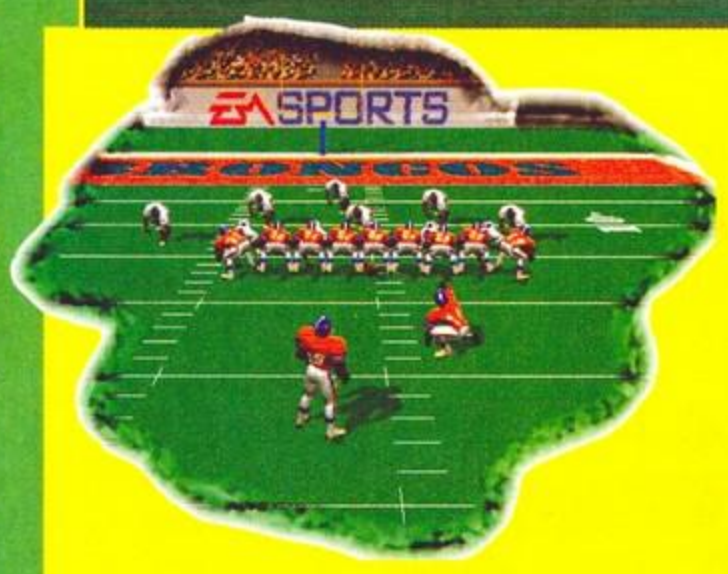
giocare, con quali condizioni meteorologiche, quali e quanti dettagli grafici visualizzare, quanto far durare i quarti di gioco, quali schemi di gioco utilizzare e quanti nei deve avere sulla fronte lo spettatore biondo seduto in tribuna d'onore vicino a quello coi brufoli!!!



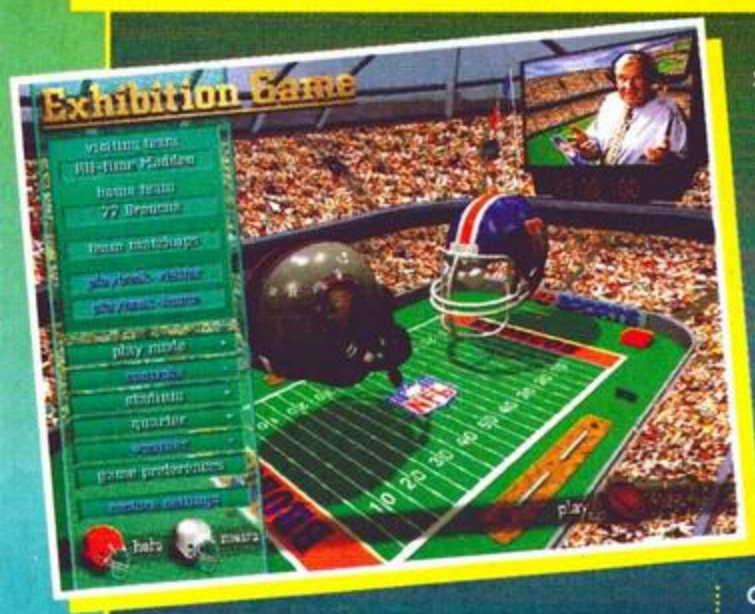
SCENDIAMO IN CAMPO

L'impatto iniziale è gradevolissimo, con le solite telecamere in movimento che spaziano per tutto lo stadio, conferendo alla ripresa un effetto molto dinamico e spettacolare. Lanciata (e in seguito rubata) la rituale monetina, battiamo il calcio d'inizio e prepariamoci ad affrontare queste montagne umane inca***te come delle bestie. Proprio qui deve venire fuori la conoscenza di questo sport di cui vi parlavo prima; infatti, ogniqualvolta il gioco si ferma per ripartire con una nuova azione vi ritroverete (come nella realtà) a dover decidere con quale schema attaccare o difendervi.

Questo è l'elemento saliente del gioco: se tirerete a indovinare senza troppe strategie, difficilmente approderete a qualcosa di buono; al contrario, se siete degli intenditori qui troverete sicuramente pane per i vostri denti! Per quanto riguarda le azioni d'attacco, una volta scelto lo schema preferito muoverete il quarterback e lancerete la palla al ricevitore prescelto, il quale potrà essere controllato da voi o dal computer. Se lo controllerete voi avrete l'incarico di correre sino al punto esatto in cui arriverà la palla, dovrete afferrarla e involarvi verso la linea di meta divincolandovi tra le orde di barbari che tenteranno in ogni modo di scotennarvi. Altrimenti, se volete potete limitarvi a fare il quarterback, lanciare e lasciare che il computer faccia il resto. In difesa il vostro compito sarà un tantino più semplice e una volta scelto la schema difensivo vi dovrete limitare a muovere il difensore prescelto tentando di placcare il portatore di palla (vi assicuro che eseguire un bel placcaggio su di un giocatore in fuga è il massimo della goduria). Il controllo dei vostri energumeni è piuttosto semplice, e la tastiera si dimostra efficace anche nelle situazioni più difficili, anche se come al solito il joypad si rivela l'ideale per questo tipo di giochi.



Ecco il menu principale, dove potremo impostare le nostre partite domenicali.



LA GRAFICA

Per quanto riguarda la grafica devo ammettere che mi aspettavo di più, visti i precedenti di NHL e FIFA 97. In Madden 97 i giocatori sono realizzati con una tecnica diversa e appaiono decisamente meno belli e realistici dei colleghi calciatori. I movimenti poi non sono fluidissimi e talvolta si nota lo sgradevole effetto di qualche frame mancante. Invece sono molto belli i suoni che vi accompagneranno, dal commento, ai rumori del pubblico fino ai suoni prodotti dalle vostra ossa fratturate in epici scontri degni dei migliori reparti di ortopedia.

QUI NON SI BADA A SPESE!!!

I grandi appassionati di questo sport e sicuramente tutti gli americani troveranno grandiosa l'idea della Madden University, un luogo dove entrare e imparare direttamente dalla viva voce di John Madden le migliori strategie difensive e offensive, illustrate come nei migliori spogliatoi su di una lavagna! Visitando questa particolare università potrete recarvi in biblioteca, dove sono conservati innumerevoli filmati di passate stagioni di football e dei brevi filmati riguardanti tutte le attuali squadre della NFL.

INFINE...

Per esprimere un giudizio su Madden 97 bisogna vedere quanto siete appassionati di questo sport.... Se lo amate e lo seguite assiduamente, Madden 97 è un grande gioco, direi imperdibile. Se invece siete tra quelli che appena ne comprendono le regole di base, Madden 97 è un gioco carino, che con un po' di buona volontà si impara a giocare e fa divertire abbastanza. Lo sconsiglio vivamente invece a chi non ne capisce un tubo!

Alessandro "Gigi" Peretti

Madden 97

Genere: Simulatore sportivo
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Qui si esagera, visto che la configurazione "consigliata" è un P133 con 16 Mb di Ram e un CD 4X. Vorrei ricordarvi che in NHL 97, dove la grafica è decisamente superiore, viene consigliato "solo" un P100!!! Comunque, se amate i giochi che scattano giocatelo come richiesto su di un P66 con 8 Mb di RAM.

K VOTO
830

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

TIME COMMANDO

Combattere corpo a corpo con tutti i personaggi della storia dell'umanità non è più un'utopia. Time Commando vi farà affrontare dagli uomini preistorici fino agli alieni del 3000! Dennis Caldarini ci spiega come non perdere!

LEGENDA : SX = SINISTRA ;
DX = DESTRA ; MEZZA SFERA PLASMATICA = TERMINALE DI SCARICO DELLE MEMORIE SANE

PREISTORIA

Livello 1 :

- In un cespuglio, prima di arrivare alla tigre troverete un pugnale (**arma 3**) ;
- Nella tana della tigre troverete tra le ossa dei sassi (**arma 2**) ;
- Appena fuori troverete sulla parete degli altri sassi ;
- Dovrete cercare tra un sasso enorme ed uno piccolo dopo la caduta massi per trovare un cubo rosso ;
- Proprio davanti alla mezza sfera plasmatica cercate degli altri sassi.

Livello 2 :

- Prima di attraversare il corridoio che porta al cubo rosso in fondo troverete sulla SX una vita ;
- Dopo essere scesi dai 3 gradini di roccia dovrete cercare nella siepe una vita e una clava gigante (**arma 6**).

IMPERO ROMANO

Livello 1 :

- Nella sala con una statua nel centro dovrete cercare un cubo rosso nella fioriera centrale ;
- Entrati nel castello, attendete che la prima porta sullo sfondo si apra per trovarci una vita ;
- Una volta fuori scendete le scale e tra le due costruzioni troverete un cubo rosso ;
- Dove ci sono le ruote di legno troverete un barile all'interno del quale **l'arma 4** ;
- Dal lato opposto c'è un'entrata scura che vi porterà nello studio di uno scultore ;
- Sempre qui trovate sulla DX delle due colonne un cubo rosso.

Livello 2 :

- Nella piazza iniziale troverete una statua che nasconde una vita ;
- Caduti nella botola, troverete un cubo rosso nella botte ;
- Prima di salire le scale andate a SX verso la mezza sfera plasmatica per trovare una vita nelle botti ;
- 66% bonus.

MEDIOEVO GIAPPONESE

Livello 1 :

- La prima statua che incontrate vi regalerà un cubo rosso ;
- Prima di salire sul ponte tra i cespugli troverete un spada (**arma 4**) ;
- Alla SX di un covone di fieno verso l'angolo della pagoda troverete un cubo rosso ;
- Entrate nell'abitazione adiacente al ring disegnato in terra per una vita ;
- Dietro ad un piccolo covone guardando verso l'angolo della casa troverete un altro cubo rosso.

Livello 2 :

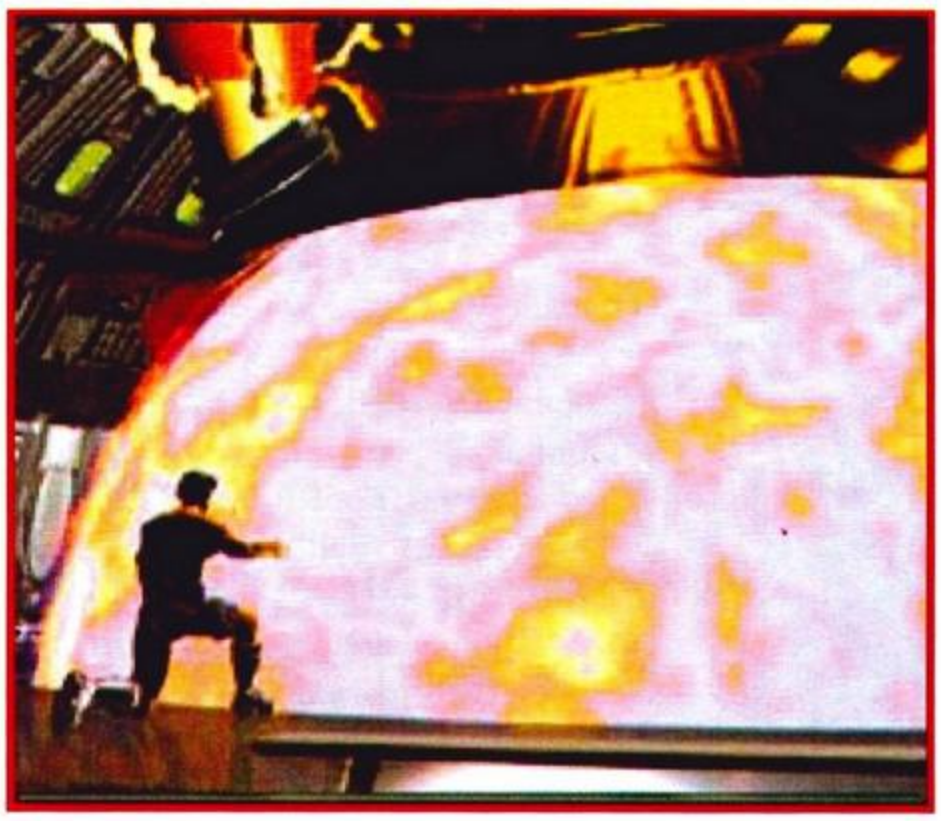
- Prima delle scale dovrete cercare nella statua a SX un cubo rosso ;
- Quando troverete un ombrellino giapponese ci sarà anche un cubo rosso ;
- Dopo aver massacrato il drago cercate ai piedi della statua delle lingue di fuoco (**arma 6**) ;
- Girate quindi il coperchio del vaso per trovare un passaggio segreto ;
- In questa stanza troverete dei cubi rossi ai piedi di entrambe le statue.

MEDIOEVO EUROPEO

Livello 1 :

- Nella prima stanza cercate un cubo rosso sul tavolo e delle memorie sane sotto le botti ;
- Passate il cancello e troverete due massi enormi: dietro a quello più piccolo c'è un cubo rosso ;
- Dal lato opposto alla mezza sfera

plasmatica c'è un anfratto con un cubo rosso e delle memorie ;
• Passato il portone dovrete proseguire verso la zona d'ombra posta tra le due colonne (da dove esce il nemico con la mazza ferrata) per trovare l'arco **(arma 5)** e una vita ;
• Nella stanza di "SKELETOR" (mostro di fine livello) troverete un cubo rosso nel suo scrigno.

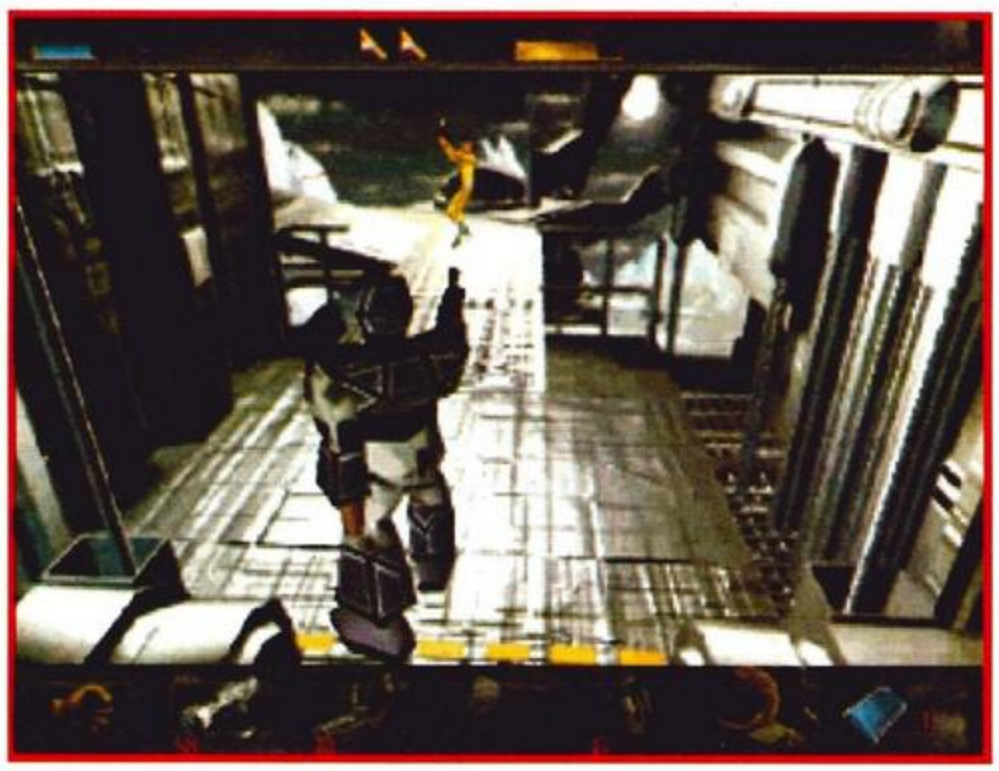


Livello 2 :
• Prima di entrare nella porta dovrete andare a SX verso un passaggio per trovare un cubo rosso ;
• Nella sala delle torture troverete un cubo rosso vicino al martello ;
• Sempre qui, alla DX dell'apertura trovate una finestra: saltateci dentro per trovare una vita ;
• Ai piedi della statua tra le due armature troverete un altro cubo rosso ;
• Dopo aver ucciso il fabbro dovrete cercare nelle damigiane nell'angolo un cubo rosso ;
• Nelle botti prima di salire le scale troverete un arco ;
• Nel giardino cercate tra i cespugli per rigenerarvi ;
• Entrerete in una stanza con un'armatura e dovrete andare in quella a DX verso la mezza sfera plasmatica per trovare nelle botti l'ennesimo cubo rosso ; (N.B.: per distruggere l'armatura dovrete uccidere la donna alle sue spalle)
• Nel laboratorio del mago trovate della magia **(arma 7)** in basso a DX e in alto sempre a DX, mentre in basso a SX una pozione esplosiva ;
• Alla SX della scrivania troverete dell'altra magia dentro alcune ampolle ;
• Anche sul leggìo potrete aumentare il vostro potenziale magico.

CONQUISTADORES

Livello 1 :
• Cercate sotto al timone un cubo rosso ;
• Appena scesi dalle scale troverete dei cubi gialli sotto le casse e arrampicandovi sull'albero maestro troverete una vita ad attendervi ;
• Ritornate sul ponte e scendete sotto coperta per trovare sotto il tavolo un cubo blu ;
• Caduti nella polveriera troverete in un angolo dove c'è una fune una pistola, mentre in un cannone un cubo rosso ;
• 75% sale.

Livello 2 :
• Dal posto dove vi trovate dovrete girarvi e andare nella foresta per trovare dei bonus e una pila energetica ;
• Appena dentro l'edificio dovrete controllare i vasi per una cerbottana e un cubo rosso ;
• Nella piazza, prima di oltrepassare le mura dovrete andare a DX verso i cubi blu, quindi ancora a DX verso la mezza sfera plasmatica ;
• Dopo il baratro cercate nei vasi sia a



DX che a SX dell'entrata per cubi ;
• Nella piazza del sacrificio entrate nella porta a SX e cercate tra i vasi la cerbottana e il cubo rosso ;
• Giunti all'osservatorio troverete un altro cubo rosso ai piedi del tavolo alla SX del telescopio.

WESTERN

Livello 1 :
• Sul lato opposto all'entrata del Saloon dovrete cercare tra le ruote dei caricatori per la vostra fedele arma ;
• Proseguite nel vicolo verso la mezza sfera plasmatica e troverete una pila energetica e dei cubi blu ;
• Prima di entrare nel Saloon trovate dei caricatori nella botte a SX dell'entrata ;
• Nel Saloon potrete quindi "acquistare" una vita, una doppietta (**arma 3**) e delle memorie sane ;
• Uscite e andate a SX per trovare un cubo rosso vicino alle ruote del carro ;
• Entrate nel vicolo dopo il parrucchiere "Coiffeur" e cercate il cubo rosso nella botte ;
• Dopo l'ufficio dello sceriffo "MARSHALL OFFICE" troverete nelle botti al riparo un fucile (per superare la "stalla" dovrete prendere la dinamite che vi lanceranno, quindi dovrete rilanciarne una all'interno della stalla per farla esplodere).

Livello 2 :
• Entrate nella baracca diroccata per trovare nel baule il solito cubo rosso, una vita e sopra la padella dei caricatori ;
• Dovrete quindi entrare nella miniera verso la mezza sfera plasmatica per salvare la vostra posizione.

GUERRE MODERNE

Livello 1 :
• Prendete la cassa di bombe a mano (**arma 5**) vicino al tavolo e poi un'altra poco prima di entrare nuovamente sotto terra verso la mezza sfera plasmatica ;
• Dopo aver distrutto il bunker con una bomba, nello steccato alla vostra SX troverete altre 2 bombe ;
• Entrate quindi nel bunker per salvare la vostra posizione ;
• Appena fuori cercate tra le radici della pianta a DX per delle altre bombe ;
• Prima di oltrepassare le mura troverete tra le macerie a SX delle munizioni ;
• Cercate poi tra le ruote del carretto di legno ;
• Entrate nella stalla e cercate delle memorie sane nell'angolo alla vostra SX, quindi salite le scale per recuperare una pila energetica e altre bombe ;
• A DX della fontana trovate un'auto che nasconde nel suo interno una vita e tra i sacchi in terra dei cubi blu ;
• Nell'auto rovesciata invece troviamo delle bombe nel motore ;
• Nell'angolo dove c'è la vita, rivolti verso la croce di pietra troverete l'ennesimo cubo rosso ;
• Entrate nel bar e cercate nella finestra chiusa vicino alla porta e dietro al bancone dei bonus, quindi scendete in cantina a farvi un goccetto.

Livello 2 :
• Nella macchina a SX troverete dei caricatori per il mitra ;
• Prima di entrare nel bunker troverete

alla SX dell'entrata un cubo rosso ;
• All'interno ci sono dei sacchi che nascondono degli altri caricatori ;
• Dove trovate la vita troverete anche dei missili per il bazooka **(arma 6)** ;
• Appena scesi nella metropolitana troverete delle bombe tra la motrice e il cartellone ;
• Appena fuori dovrete cercare delle munizioni prima di salire le scale, quindi troverete dei caricatori nel cofano dell'auto ;
• In città dovrete cercare un cubo rosso tra i rifiuti ;
• Nel bidone vicino all'auto troverete altre munizioni per il bazooka ;
• Alla vostra SX troverete un vicolo dove troverete la mezza sfera plasmatica e dei cubi blu ;
• Oltrepassate l'entrata in fondo allo schermo e cercate tra le ruote dei caricatori per il vostro mitra ;
• Dopo aver distrutto il carro armato rispondete al telefono nella cabina.

FUTURO

Livello 1 :

• Nella vostra cameretta futuristica potrete trovare alla DX e alla SX della porta una pistola laser **(arma 2)** ;
• Prima di entrare nell'altra stanza dovrete girare l'angolo a SX; troverete come per magia una pila energetica e delle memorie non infette ;
• Giunti nell'ascensore troverete nell'argano in alto a DX dei caricatori per **l'arma 3** ;
• All'astronave dovrete recuperare dal carrello di DX alcuni caricatori.

Livello 2 :
• Nei bidoni vicino alle scale troverete dei caricatori utili per eliminare i vostri nemici ;
• Appena salite le scale andate nella stanza a DX dove sotto le sedie a SX troverete delle bombe a mano (? ! ?) ;
• Cercate alla DX della grata rotonda delle munizioni per la pistola ;
• Giunti alla fine del condotto dovrete cercare dei bonus nei bidoni in basso a SX e far quindi saltare in aria la porta che vi ostruisce il passaggio ;
• Entrate nella porta da dove è uscito lo zombie per trovare una vita e un cubo rosso nascosto nel computer portatile nell'angolo ;
• Giunti alla mezza sfera plasmatica troverete tra i detriti delle bombe ;
• Dopo aver sconfitto il mostro che è apparso per aver attivato il computer, dovrete indossare la tuta spaziale **(arma 6)** e poi premere il pulsante rosso che vi condurrà nello spazio più profondo.

OLTRE IL TEMPO

Questa epoca non è caratterizzata da i due soliti livelli, bensì da una serie di incontri testa a testa fino a quando non riuscirete a liberare la vostra compagna.
Insieme dovrete quindi eliminare il virus per far rientrare l'allarme.

Dennis Caldarini

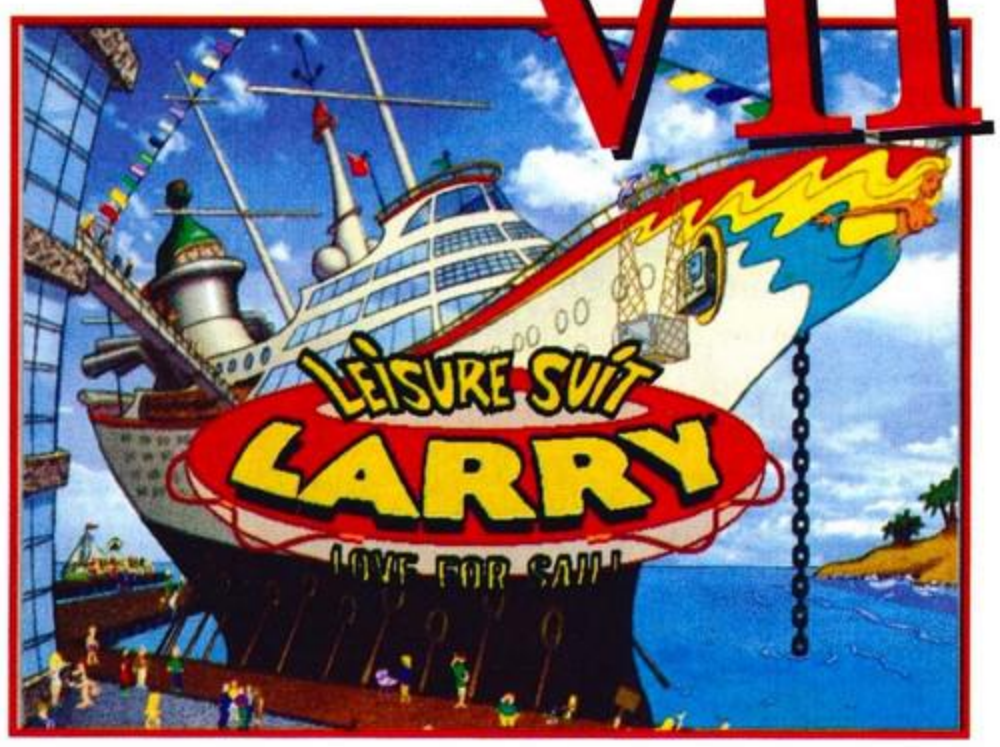
CODICI LIVELLI:

	MOLTO FACILE
PREISTORIA	-
IMPERO ROMANO	QHZUCABG
MEDIOEVO GIAPPONESE	OUJAHCHU
MEDIOEVO EUROPEO	HUJLCBJU
CONQUISTADORES	NDIOXYJD
WESTERN	IPNRWRJK
GUERRE MODERNE	CGTGHVIE
FUTURO	TEEIUQDJ
OLTRE IL TEMPO	XGKSEZEZ

PRIMA PARTE

LEISURE SUIT LARRY VII

Siete bloccati sul ponte della nave... fra un po' vostra madre tornerà a casa e non uscirà più fino alla settimana prossima... State impazzendo perché vorreste andare avanti alla conquista del capitano Thygh.... e K è ancora una volta qui, pronto ad aiutarvi!



Premetto che questo TNT non avrebbe ragione di essere, perché se avete bisogno di consigli anche per cuccare un paio di donzellette che già ci stanno... beh, allora siete messi proprio male. Tuttavia, giusto per dare un aiutino ai più giovani ed inesperti, ecco il come/cosa/quando di Larry 7. Lasciatemi almeno omettere il walkthrough del primo quadro, quello che vi vedrà impegnati con Shamara (la 'signorina' che Larry aveva conquistato nell'episodiio precedente), dato che lo avevo descritto già in fase di recensione... Vi siete persi quel numero? Molto male!

TUTTI A BORDO

Diamo il via a questo TNT dalla scaletta della nave del Capitano Stubing, quella che vi porterà in crociera per i mari più ... *caldi* del mondo. Appena Larry arriva sul ponte incontra il capitano della nave. Prima sorpresa, non è Stubing, ma una gnoccolona dalle cosce lunghe che non perde un secondo prima di calare una cinquina in faccia a Larry, in risposta alle sue prime due affermazioni. E' tempo di sbrigare le formalità di imbarco e di prendere le chiavi della stanza. C'è subito un problemino, perché per un disguido Larry non ottiene la sua cabina, ma una MOLTO più grande (se avete già giocato a Larry sapete cosa intendo dire). Giusto il tempo di guardarsi intorno che arriva un annuncio interessante che riguarda il Capitano: dovete subito recarvi nella sala d'ingresso. Dopo aver sentito il messaggio, cliccate il pulsante destro del mouse ovunque sullo schermo e scegliete l'opzione 'Map'. Vi apparirà la mappa della nave. Se c'è la possibilità di andare a visitare una qualunque di queste aree, ve ne accorgerete perché questa si illuminerà quando ci passerete sopra con il cursore. Portate il cursore sull'area rossa al centro del secondo pontile a partire dall'alto. Nell'angolo in basso a destra dello schermo, una finestra vi farà vedere una fotografia della sala che avete indicato sulla mappa. Questa sala è la 'Proud Lil'Seaman Lounge' ed è esattamente quella dove dovete recarvi. Cliccate sull'area rossa e verrete automaticamente portati lì. Peter The Purser sta spiegando la gara per il TMT (Thygh Man Trophy). Quando avrà finito di parlare potrete dare uno sguardo in giro OVUNQUE. In particolare, prestate attenzione alla fila di cesti di sinistra. Dovreste riuscire ad individuare un qualcosa striato di rosso e bianco. Andate avanti e cliccate su di esso. Inizia il gioco 'Dov'è Dildo?', che vi terrà impegnati nella ricerca di altri 31 oggetti strampalati. Dopo aver preso quell'oggetto, cliccate sulla porta in alto e lasciate la sala. Ora siete su uno dei ponti più alti. Come potrete notare in basso a destra c'è una immagine di un 11 lampeggiante. Questo vuol dire che dovrete tirare fuori il vostro 'CyberSniff 2000', quel rettangolino che avete trovato nella scatola. Trovate il quadrato numero 1 sul CyberSniff 2000 e strofinatelo fino a farlo risplendere. Dopodiché sniffate sul quadrato numero 1. Respirate un po' di fresca aria di mare, dopotutto siete qui per questo. Ora potete esaminare le tante decorazioni di cui dispone la PMS Bouncy (la vostra nave). Nascosto tra le decorazioni, troverete un altro oggetto per il 'Dov'è Dildo'. Cliccate su di esso e prendetelo (ne rimangono 30). Ora andate a sinistra. Qui vedrete il box di un tubo per il fuoco e probabilmente anche una grassa donna pirata (se non la vedete non preoccupatevi, presto o tardi capiterà). Cliccate sul box e scegliete 'Open'. Poi cliccate direttamente sul tubo e prendetelo. Prendete anche il 'Dov'è Dildo' dietro alla decorazione a forma di castoro (questo vi verrà assegnato una volta che avrete raggiunto quota zero, quindi al

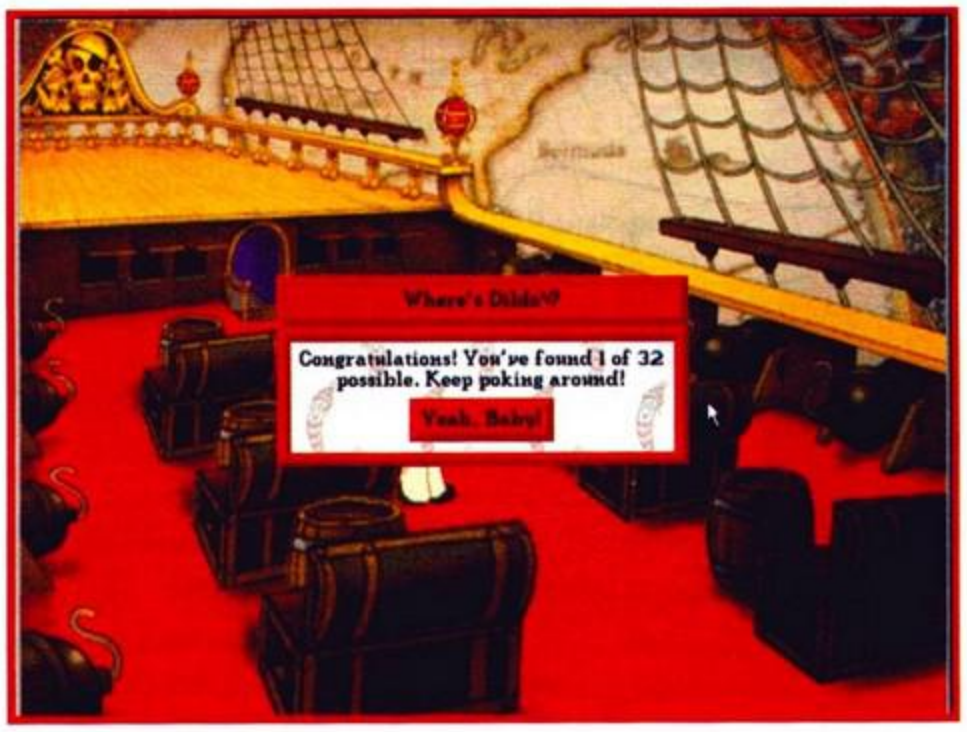
momento non conta, siete ancora a 30). Se ora vedete la donna pirata, cliccate su di lei e scegliete 'Talk'. Appariranno una serie di opzioni tra le quali scegliere per parlare con Peggy. Scegliete 'Your Name' e lei discuterà gentilmente con voi. Dopo aver finito il discorso, dovreste avere imparato un paio di cose. Uno, mischiare il KZ Sexual Lubricant con il deodorante può causare un'esplosione. Due, Peggy usa un linguaggio un po' diretto! Ora, se volete potete scegliere l'opzione 'Other' e digitare la parola Captain per parlare un po' del capitano. Una volta che ne avrete abbastanza, sceglite 'Goodbye'. Continuate ad andare a sinistra. Sotto la decorazione a forma di pecora troverete un altro 'Dov'è Dildo?' (ne mancano 29). In questa schermata ora appare un altro personaggio, Rod. Parlate con lui, insistete a parlare con lui e vedrete delle cose particolari. Poi aprite l'inventario e osservate che cosa c'è a vostra disposizone: la TMT Card vi permetterà di vedere a quali competizioni potrete partecipare.

OGGETTI UTILI:

- Bent Needle: si trova nella camera di Shamara
- Carving Knife: si trova nell'Heaving Ho'
- Chase Lights: si trovano nella hall
- Custodial Key: si trova nella stanza Xqwzts
- Deodorant Spray: si trova nel Juggs Dress Room
- Dirty Pictures: si trovano nella stanza Xqwzts
- Firehouse: si trova sul ponte Promenade
- Heat Lamp Bulb: si trova nell'Heaving Ho'
- Jumper Wire: si trova nella Employee Lounge
- Kumquats: si trova in Fo'c's'le
- KZ Sexual Lubricant: si trova nella Employee Lounge
- Life Insourance Policy: si trova nella Dessert tasting Room
- Lil'Hair Weave Kit: si trova nella stanza di Shamara
- Lime Juice: si trova nella hall
- Magazine Page: si trova in cucina
- Mucilage: Si trova in libreria
- Orgasmic Powder: si trova nella cabina di Dewmi (510)
- Passport: lo da Peter il Purser
- Photo I.D.: ovunque
- Polyester Cloth: si trova sul ponte della nave

THE LOVEMASTER 2000 CONTEST

Ovviamente cominciamo da questa. Apriamo la mappa della nave, cerchiamo la 'Library' e andiamoci. A fianco al vecchio orologio troverete un altro 'Dov'è Dildo?' (siamo a 28). Potete guardare tutti i libri che ci sono sugli scaffali, dopodiché andate a destra. Qui incontrerete Victorian, una libraia ninfomane-repressa. Chiaramente dovrete cercare di



aiutarla a risolvere i suoi problemi col sesso! Quindi provate a parlarci insieme. Victorian non ama i libri spinti, ma solo perché non li ha mai letti... ricordatelo. In questa conversazione è molto importante l'opzione 'Other'. Qualsiasi cosa digiterete, lei girerà verso il computer per una decina di secondi e cercherà un libro sull'argomento. Per il momento questo è quanto potrete fare qui. Salutatela e andate verso il basso. Sulla destra della fontana di champagne troverete un altro 'Dov'è Dildo?' (ancora 27). Ora apriamo la mappa e portiamoci alla Clothing Optional Pool. Qui troverete un altro 'Dov'è Dildo?' tra i cespugli sulla sinistra (26). Continuate ad andare avanti e verrete fermati da Dick. Quando vi lascerete con Dick, il vostro CyberSniff segnerà 2. Quindi strofinatelo e sniffatelo. A questo punto vedrete una bellissima donna nuda. Voi non saprete resisterle e l'aiuterete a coprirsi (poveri voi!). Quindi inizierete a conversare con lei e scoprirete che si chiama Drew Baringmore. Sfruttate tutte le opzioni di conversazione ed imparerete un paio di cosette. Per prima cosa, i suoi vestiti sono stati chiusi in un posto dove lei non potrà più riprenderli. Due, il Gigantic Erection (no, Monty, non lo traduco!) è un... cocktail che necessita di una lunga preparazione. Tre, il libro che dovreste portare a Victorian si chiama 'The Erotic Adventures Of Hercules' ed è in suo possesso. Mentre ve ne state andando, date un'occhiata al People. E' tempo di cercare di arrivare al sodo, quindi aprite la mappa e andate alla Cabina 0. La prima cosa che vedrete è il solito 'Dov'è Dildo?' (25 alla fine). La seconda è il vostro CyberSniff 2000 lampeggiante sul 6. Al solito sniffatevi il 6. Guardatevi in giro, accomodatevi, schiacciate un pisolino. Poi prendete la tanica di Silicone Lubricant e la carta igienica che c'è sul lato opposto del bagno. Tornate al Clothing Optional Pool e andate a sinistra verso Drew. Dick vi fermerà ancora. Liberatevene e tornate a parlare del libro con Drew. Questa volta lei ve lo darà. A questo punto tornate alla libreria. Una volta che si sarà aperta la finestra di conversazione, scegliete 'Other' e digitate quello che volete. A questo punto Viki si girerà ed inizierà a scrivere al computer per 10 secondi. Ora prendete il libro con la copertina gialla, quello in alto sullo scaffale. Quando sarà inserito nell'inventario, apritelo e cliccate sul libro. Scegliete Remove Jacket, ora cliccate sulla copertina e ricoprite il libro di Hercules. Uscite dall'inventario, cliccate sullo scaffale dei libri e metteteci l'Erotik Book con la copertina del Prudish... Aprite la mappa della nave e fate ritorno alla vostra stanza. Proprio sotto la toilette c'è un altro 'Dov'è Dildo?'(24). Riaprite la mappa e recatevi nell'area destinata alla gara per la Sexual Prowness. E' nel rettangolo porpora. Nel quarto box troverete un 'Dov'è Dildo?'(23). A questo punto il vostro CyberSniff 2000 vi dirà di sniffare il numero 7. Fatelo. Poi infilate la vostra TMT Card nelle labbra che vedete sul muro a sinistra. Non vi dico altro! Prima di andarvene cliccate il bottone verde a fianco al quarto box, dopodiché aprite la mappa e tornate alla vostra cabina. Nell'angolo in basso a sinistra dovreste vedere un altro 'Dov'è Dildo?' (22). Vicki dovrebbe aver finito di leggere il libro, quindi andate a trovarla. Dovreste notare per prima cosa un netto cambiamento della musica nella stanza e poi un grosso 'Dov'è Dildo?' sulla destra dello schermo a fianco all'ananas. (21).

NON CAPISCO UNA MAZZA!

Se il dialogo tra i personaggi è poco chiaro, potete sempre richiamare il testo scritto del discorso cliccando su Closed Captioning. L'unico problema è che scegliendo questa opzione non si potranno più sentire i dialoghi tra Larry, le donzelle o chiccessia... moooolto male!

In questo gioco è impossibile morire o rimanere bloccati in una stanza a causa di una scelta sbagliata. Di conseguenza, cercate, indagate, cliccate, fate tutto quello che vi passa per la mente per ottenere le risposte che cercate.

Love for Sail è un gioco basato sull'eplorazione, quindi satate attenti a non dimenticarvi di controllare qualche oggetto che incontrerete sulla vostra strada. Parlate con tutti e cercate di sfruttare al massimo i menu a vostra disposizione, sia quelli di azione che quelli per la conversazione ('Other' compreso).

Ricordatevi che nel corso del gioco le situazioni possono cambiare continuamente. Di volta in volta possono comparire o sparire diversi personaggi. Non vi distraete mai!

Il modo migliore per risolvere Larry 7? Prendete queste pagine, strappatele, buttatele nel water, tirate l'acqua e... lasciate correre libera la vostra fantasia!

Ora sarà bene parlare con Viki. Parlatele del tempo e vedrete. Dato che non avete più i vostri vestiti addosso, cercate di tornare in cabina senza farvi vedere, ma una vecchiarda vi becca. Vabbé. Mentre vi state rivestendo nella vostra stanza noterete che da quando avete 'interagito' con Viki, è apparso un bitmap nella vostra directory LSL7, chiamato "vicky.bmp". Vi suggerisco di dargli uno sguardo, dopodiché non vedrete l'ora di averne ancora. Tornate ancora una volta alla libreria e finite la vostra conversazione con Victorian parlando di sesso, poi sfidatela (Prove It) a vincere la LoveMaster 2000. A questo punto seguite l'evolversi della storia, fino alla conclusione della prima competizione, la LoveMaster 2000.

THE BEST DRESSED MAN CONTEST

E' tempo di cominciare la nuova gara. Aprite la mappa e andate nell'area della Best Dressed Competition, nella zona del rettangolo porpora. Sulla destra del computer c'è un altro 'Dov'è Dildo?' (20). Aprite la patta del manichino e scoprite il lettore di carte. Utilizzatelo e poi aprite la mappa e dirigetevi verso la Captain Queeg's Ballroom. Entrate.

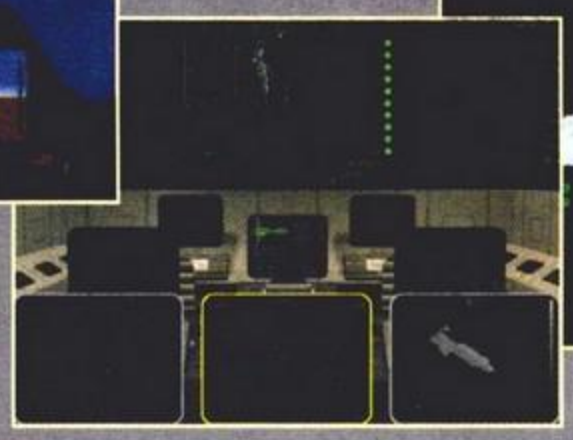
Sotto i nuotatori nudi in alto dovreste vedere un ennesimo 'Dov'è Dildo?' 19). Ce ne sono altri due, uno vicino alla sedia e l'altro a fianco alla statua (questi vi verranno assegnati in seguito a 2 e 1 dalla fine). Ora parlate alla donna a fianco al tavolo. Scoprirete che si tratta dell'infame Jamie Lee Coitus. Parlando con lei scoprirete che ha bisogno del vostro aiuto. Cliccate su 'Other' e digitate leisure suits. Perfetto, ora potreste anche vincere la gara, ma dove andate a trovare un po' di poliestere? Allora, aprite la mappa e andate all'El replicant Sculpture Garden. Se guardate attenta emente sotto la scultura di Davide, troverete un 'Dov'è Dildo?' (18). Qui ci sono diversi dadi che potreste prendere: sotto il piede di Venere e sotto il suo ditone. A questo punto andate verso il basso e ritornerete alla stanza iniziale. Dovreste trovare un altro 'Dov'è Dildo?' a fianco ai grandi libri che stanno vicino alla libreria (17). A questo punto rientrate nella Sculpture Garden. La scultura non c'è più e voi potrete salire la scala fino a raggiungere la Venus O'Dice. Controllate la scatola degli arnesi di Bob Bitt. In alto c'è un utilissimo cacciavite. Prendetelo, poi aprite la mappa e andate nell'area Employees Only, vicino alla Sculpture Garden. Qui troverete le fotografie di tutti i vincitori della TMT contest e la fotografia del Capitano in costume da bagno. Ci sono dei laser che vi sconsiglierebbero di avvicinarci alla porta, ma dato che qui non si può morire, andate innanzi, avvicinatevi alla porta blindata e aprite il menu 'Other'. Digitate 'Push'. Una volta dentro troverete un 'Dov'è Dildo?' sotto una delle sedie di destra (16). Poi procedete. Troverete un tubo di KZ Sexual Lubricant a fianco alla macchina del caffè. un cavo elettrico sopra il forno a microonde e un vaso dove gettare i dadi truccati. Prendeteli, dopodiché guardatevi attentamente intorno. Poi aprite la mappa e salite sul ponte più alto della nave.

La prima cosa che vedrete sarà una scala per salire in alto. Questa porta alle vele, che sono fatte in puro polyestere. Bisognerebbe impossessarsene. I comandi sono in cabina, quindi scendete sul ponte e trovate un 'Dov'è Dildo?' (15). I controlli ci sono, ma c'è anche un cane un po' nervoso. Uscite e... aspettate. Quella scatola di controllo sotto il salvavita sembra assomigliare ai controlli che non riuscivamo a raggiungere. Tirate fuori il vostro cacciavite ed aprite il frontale. Dato che ci sono troppi controlli, create un cortocircuito con il vostro cavo elettrico, in modo che le vele salgano ogni qual volta viene fatto un annuncio. Ora risalite la scala ed aspettate un annuncio. Funziona tutto alla perfezione, ma non avete nulla per tagliare le vele. Quindi fate un salto al ristorante: aprite la mappa e andate alla The Heaving Ho'. La prima cosa che vedete è una scultura del capitano che sembra molto realistica... leccatela. Controllate la stanza e vedrete, oltre a diverse porte dove non potrete entrare (azz'), anche una grossa insalatiera piena di fagioli. mangiatene un po'... cliccate su voi stessi e scoprirete che ora avete una nuova opzione 'Fart' (e io non traduco, caro Monty). Comunque, provatela subito e, salta nuovamente fuori il CyberSniff 2000, sono fatti vostri! In mezzo al buffet trovate un altro 'Dov'è Dildo?' (14): alla sua destra c'è l'addetto al taglio della carne. Parlate con lui... riparlate con lui... finalmente potete prendervi il coltello. Uno strano pezzo di carne vi appare familiare? Ovviamente, è il 'Dov'è Dildo?' numero 19 (13 alla fine). Prima di andarvene prendete anche una lampadina. Ora fate ritorno alle vostre vele e aspettate un annuncio. Quando le vele sono su, saltate sull'asta e tagliatene un pezzo.... la solita sfiga vi colpirà, ma almeno sarete riusciti a farvi un bel vestito. A questo punto fate ritorno alla Captain Queeg's Ballroom e parlate con Jamie Lee. Usate il polyestere con lei. Vi ritrovate nella vostra stanza, ora fate ritorno alla Ballroom, leggete la nota che Jamie Lee ha lasciato per voi sulla porta e fate ciò che vi dice. A questo punto non dovrete fare altro che seguire gli eventi della storia. Un altro bitmap verrà salvato sulla directory LSL7 e si chiamerà "jamielee.bmp". Datele un'occhiata e procedete. Anche la seconda gara è stato un successo e ora non dovrete fare altro che continuare con la prossima: The Craps Tournament.... il mese prossimo, però!

Daniele Falzone

BATTLECRUISER 3000AD

Al comando di una formidabile astronave da combattimento guida la tua flotta nella più grande missione di esplorazione e conquista spaziale mai concepita da mente umana.



VERSIONE IN ITALIANO

Prodotto da:

GAMETEK

Distributore esclusivo per l'Italia:

FINSON

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it
www.finson.com

Disponibile da febbraio presso i migliori rivenditori!

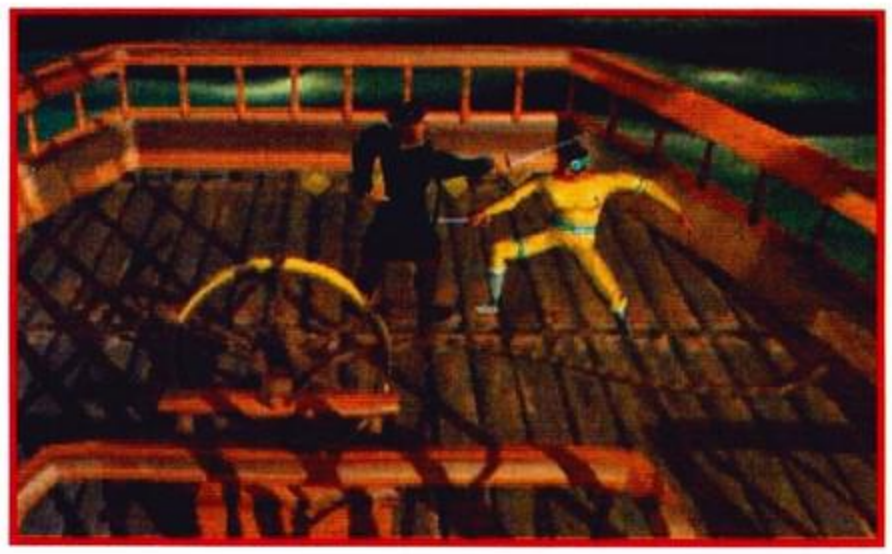
SECONDA PARTE

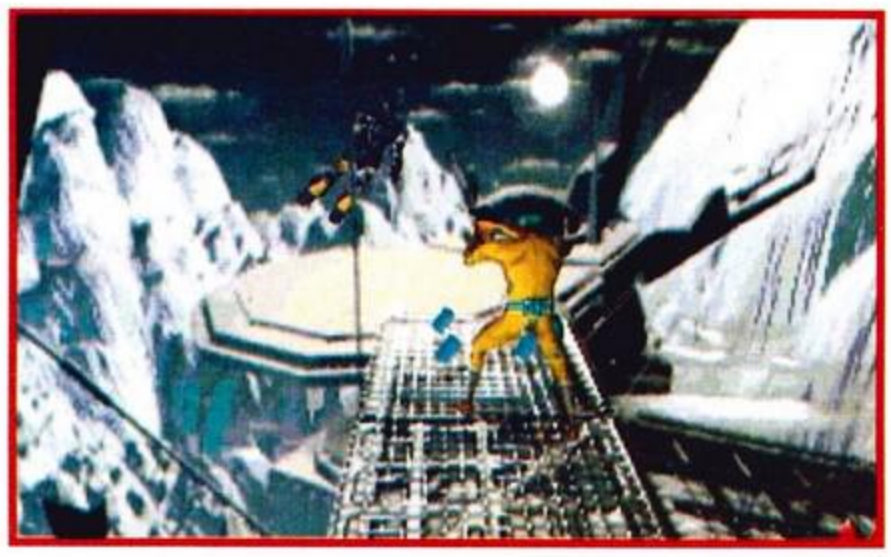
CRUSADER no remorse

Riportiamo la seconda e definitiva parte della soluzione del gioco preferito dal nostro Alessandro e da moltissimi di voi.

MISSIONE 6

In questa missione, tenete presente una cosa: essendo un piano di uffici, tutti i séparé sono di vetro e possono essere distrutti. Non innescano nessun allarme, ma mettono sul chi va là i soldati nelle vicinanze. Risulta comodo quando non si ha tempo (o voglia) di cercare l'entrata o l'uscita.
Una volta entrati, cominciate ad andare a sinistra, tanto sarete fermati subito dalla proiezione di un video. Aprite la porta e prendete la k-card verde di fronte a voi; usatela per aprire la porta alla vostra sinistra. A destra troverete una k-card blu; proseguendo, troverete una k-card rossa ed il terminale vi fornirà il codice per la cassaforte (604). A destra userete la k-card rossa e a sinistra un terminale vi darà il primo codice per programmare il telepad. Ad ogni numero, corrisponde un telepad di arrivo: in questo caso il numero da digitare è 376. Giunti a destinazione, girando due volte a destra, troverete la k-card gialla. A destra entrate in una stanza con dei "girelli": sparando con un'arma ad energia al secondo da destra, il girello rifletterà il raggio a sinistra che spegnerà il muro energetico a sinistra: qui usate la k-card per andare diritto. A sinstra il terminale fornisce il codice del telepad (621) che voi prontamente userete. A sinistra vi tornerà utile la k-card blu e con il terminale scoperto scoprirete il codice del telepad 567. Una volta usatolo, proseguite dritto e usate la k-card rossa: ne troverete un'altra blu a destra ed un ennesimo terminale vi fornirà il codice 635. Questo va usato sull'ultimo telepad che avete usato per arrivare dove siete ora. Giunti nella sala congressi, andate a sinistra, in fondo e poi ancora a sinistra: sul divano campeggia una k-card blu. Tornate indietro ed usatela a destra. Sinistra, destra, in fondo fino alla k-card verde; tornate da dove siete arrivati ed usate la k-card di fronte a voi. A sinistra c'è una stanza che si apre con la k-card blu. Entrate e andate dritti. A sinistra c'è una k-card rossa che apre la porta della stanza di destra. Di fronte a voi c'è un telepad che vi conduce al livello 2. Oltre il muro di fronte a voi, il terminale fornisce il codice (237) per la porta in fondo a destra: attenzione però alla fotocellula a destra all'inizio del corridoio. Usate il codice appena scoperto ed impadronitevi della k-card rossa. Uscite, andate a sinistra ed usate la k-card. Aspettate i video e... preparatevi per la numero 7.





MISSIONE 7

A destra prendete la k-card. Dritto, nella stanza a destra, ce n'è un'altra verde. Sempre dritto, in fondo, ci sono due porte: usate la k-card rossa a destra e percorrete il corridoio facendo attenzione alla cellula d'allarme a destra. In fondo e poi destra. La leva alza l'ascensore ed apre la porta sotto di esso. Se entrate c'è un ospedale in fondo alla stanza. Per arrivarci dovete sparare due volte alla cellula a sinistra, due volte a quella alla destra dell'ospedale e poi a quella a sinistra. Alcune barriere sono temporanee, quindi siate ratti. In prossimità delle colonne ci sono delle leve da disattivare per aiutarvi nell'uscita. Usate l'ascensore ed andate dritti: scendete le scale a sinistra e poi tutto a destra; con l'ascensore a sinistra salite sulla passerella per disattivare il laser con la pulsantiera. Oltrepassate il passaggio liberato e saltate giù; togliete l'energia con la pulsantiera. Usate il telepad e, arrivati a destinazione, fate un'inversione a U: disattivate le due leve laterali, entrate e sparate alla cellula per l'ultima linea d'energia. A destra del passaggio testè liberato usate la pulsantiera che aprirà una porta: usatela. Andate dritti e salite con l'ascensore. Proseguite facendo un'inversione ad U (sulla passerella occhio alla ventola!) ed impadronitevi della k-card verde; uscite da dove siete entrati, proseguite a sinistra ed usate la k-card appena trovata. Entrate ed abbassate la leva alla vostra sinistra; questa apre un pannello che rivela una leva: abbassatela per spegnere il campo di forza che sbarra la strada. Passate nel primo corridoio a sinistra, proseguite fino a che non incontrate la leva ed abbassatela. Nella stanza angolare, distruggete i generatori di energia e i barili che rivelano un'altra leva da abbassare. Allo sparire di tutte le linee d'energia, salite facendo attenzione alla cellula a muro. Per non perdere tempo, distruggete la porta a sinistra e scivolate sotto i laser; seguendo la passerella, troverete una k-card gialla. Tornate alla colonnina che avete sorpassato ed attivate il ponte laser, attraversatelo, scendete ed usate il monitor per aprire la porta. Salite sul tapis roulant, saltate sul

parapetto ed impadronitevi della k-card blu. Tornate alla scala da dove siete entrati ed usate la k-card blu per aprire la porta a destra. Scendete ed usate quella gialla, facendo attenzione alla "Betty" sul pavimento. Una volta entrati, prendete la k-card rossa ed usate il telepad; scendete, andate a sinistra ed usate la k-card rossa. Salite, fate esplodere i barili a sinistra ed usate la pulsantiera che stava dietro. A destra ci sono dei pannelli da pavimento nascosti; di fronte una pulsantiera attiva un ponte elettrico, fate inversione ad U e scendete. Usate il ponte e quindi la k-card rossa per trovarvi su una passerella a strapiombo sull'acido: attenzione alle mattonelle cedevoli (sono di colore diverso)! Fatto tutto il molo, alla fine c'è una cellula: distruggetela, quindi entrate e prendete la k-card nel box a sinistra (c'è anche un simpatico fucile). Salite sulla mattonella di fronte alla porta sbarrata dal campo di forza: azionando la pulsantiera, verranno eliminati i laser che vi sbarrano la strada. A sinistra c'è una cellula: sparategli per generare un ponte elettrico. Passate in questo modo sui generatori di energia, scendete con l'ascensore alla vostra destra, abbassate la leva e prendete la k-card blu. Risalite e fate la stessa cosa dall'altra parte:

avrete così liberato il passaggio successivo per la passerella; una volta percorsa, la colonnina che trovate stacca la corrente. Proseguite e sparate alla cellula per eliminare i raggi blu che rimbalzano sul muro, abbassate la leva a destra per togliere il campo di forza sulla porta che si apre con la k-card blu; la leva dentro apre la porta, entrate e visualizzate l'obbiettivo col monitor ed il codice (772) col terminale. Scendete con l'ascensore e... sorpresa! Siete all'inizio! Usate il codice, entrate e andate sempre diritti, salite con l'ascensore, fate la passerella, scendete ed aprite la porta con il terminale.
Proseguite, a sinistra usate la leva, a destra usate l'ascensore e salite; proseguite sulla passerella ed entrate nella sala visualizzata prima sul monitor, piazzate il fusion pack e correte fuori dalla parte opposta a quella dalla quale siete entrati. Correte sotto la

passerella, azionate la pulsantiera, uscite, andate a destra ed usate il telepad con il quale siete arrivati.

MISSIONE 8

Entrate nella porta a destra, andate dritti e poi a destra; con la pulsantiera a destra eliminate il laser: attraversate subito perché la disattivazione è temporanea. Le cellule di fianco alla gabbia spengono il laser, proseguite e fate una U fino alla gabbia successiva dove la colonnina spegne i laser che vi sbarrano la strada. Una volta passati, prendete l'ascensore marchiato col numero 4 e arriverete al livello 3. Dritti, sinistra e sinistra

ancora; usate il monitor a sinistra e sparate alla cellula di destra per disattivare il laser. Passate attraverso la gabbia e prendete l'ascensore contrassegnato col numero 3. Usciti, sparate al generatore a destra per togliere la corrente, passate ed usate i tre terminali per spegnere la barriera laser. A sinistra c'è un terminale che disattiva il sistema di sicurezza; girando attorno al blocco centrale della stanza, entrate nella stanza di fronte e prendete la k-card blu. Uscite e usate la k-card sull'ascensore col numero 2 a destra. Arrivati al livello 1, andate dritti e due volte a sinistra; entrate nella stanza aperta col monitor dell'altro livello ed usate il telepad all'interno. Dritti, a destra e a sinistra fino alla mensa. In fondo, un monitor apre la porta all'inizio del primo livello; arrivateci ed usate il telepad per tornare al quarto livello. Sparate alla cellula per disattivare il laser e passate: le colonnine spengono le piastrelle elettrificate per un breve lasso di tempo, quindi veloci a passare. Dritti, a destra, salite con l'elevatore a sinistra, dritti per la pulsantiera e poi indietro a sinistra. Dritti, usate la pulsantiera a sinistra per i laser di destra, quindi scendete. Dritti e poi a sinistra, togliete la barriera laser con la pulsantiera e usate il telepad. Uscite e tornate nella stanza che prima era protetta e lì utilizzate l'altro telepad; attivate con un colpo la cellula che spegnerà il laser e raggiungete il terminale dove troverete la k-card blu. La leva apre una porta nella quale entrerete, la pulsantiera apre la porta di sinistra e in fondo trovate una fila di terminali: sull'ultimo campeggia una k-card verde. A destra due volte, la colonna apre la porta, torna in corridoio ed entra nella porta testé aperta. Dritti in fondo, a sinistra, usate la k-card blu: a sinistra, in fondo, il monitor apre la porta di fianco a quella della k-card blu. Entrate e usate il telepad; a sinistra nell'ultima porta del corridoio trovate una k-card rossa. La colonna apre la porta: le mattonelle non sono tutte elettrificate e si può passare indenni saltando su quelle di colore leggermente diverso. Comunque, se usate una spider-bomb sui generatori, l'elettricità scompare del tutto. Proseguite senza usare la pulsantiera (se la usate, si azionerà una camera a gas: per uscirne, camminate sulla mattonella sporgente per la

prima pulsantiera e ripetete l'operazione per la seconda che vi farà uscire) ed entrate a

destra nel corridoio, usate la k-card rossa e aspettate il video, quindi tornate indietro per tutta la strada fino al telepad con il numero 3.

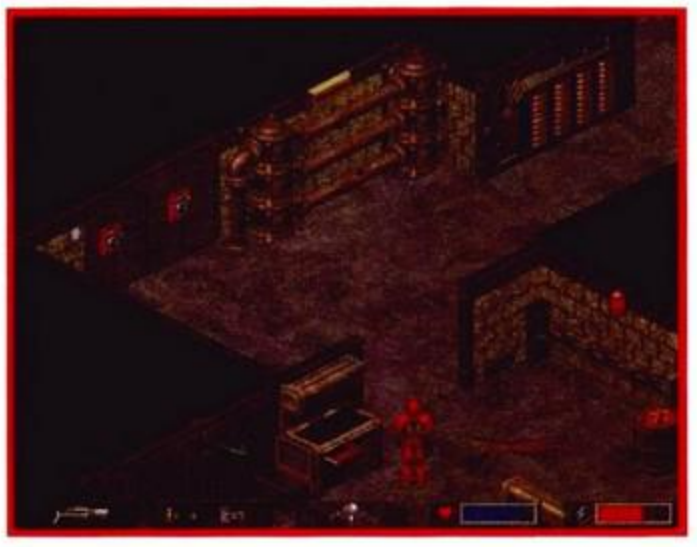
MISSIONE 9

A destra, sullo scaffale, c'è una k-card rossa: usatela per uscire. Per vedere i monitor, prendete la k-card gialla sulla scrivania ed usatela sulla porta a destra. A sinistra una leva vi permette di accedere ad una porta che si apre con la colonnina. Entrati, dritti e a destra per il terminale che vi fornisce il codice (214). Spaccate il vetro a destra e andate a sinistra due volte, facendo attenzione alla cellula. A destra inserite il codice e a sinistra, in fondo, abbassate le leve. Uscite, a destra in fondo e a sinistra, a destra c'è una k-card blu da usare sulla porta appena sorpassata. La seconda a destra è la leva per l'energia, uscite, a destra e proseguite fino in fondo dove un'ennesima leva spegnerà i laser. Spaccate il vetro ed entrate, andate a destra, dritto e a sinistra, a destra dopo la porta con l'energia che si richiude, quindi usate il telepad. Entrati nell'ufficio del senatore non calpestate le mattonelle intorno alla scrivania perché danno l'allarme: saltate ed impadronitevi della k-card verde.
Usatela per uscire, usate il telepad ed arrivate in un altro ufficio dove la k-card rossa toglie l'energia. La colonnina apre la porta: uscite ed entrate in una specie di piccolo complesso edilizio, abbassate la leva ed uscite dal vetro di fronte ad essa. A sinistra in fondo, a destra entrate nel vetro ed impadronitevi della k-card gialla: usate la leva per togliere l'energia ed uscire. Tornati nell'angolo del complesso, usate la k-card e consultate il terminale per avere il codice (601). Usate la k-card per uscire. Passate e a destra (nascosta), inserite il codice nella pulsantiera ed uscite. Dopo il video proseguite: la leva ne rivela un'altra che ne rivela un'altra ancora che libera un passaggio. A sinistra c'è una k-card blu; presa e passati, il terminale fornisce il codice (558) da usare di fronte: usate la k-card a destra, uscite ed andate ancora a destra. La pulsantiera apre la porta: entrate e andate a destra, entrate ed usate il telepad.

MISSIONE 10

La leva a destra spegne i laser, dritto c'è una k-card verde da usare per uscire. Dritti, a destra, sparate alla cellula per abbassare la barriera. Dritti ancora usate la leva, andate a sinistra e aprite la porta con la pulsantiera. Dritti, in fondo a sinistra e in fondo ancora; la pulsantiera apre la porta che nasconde una k-card blu. Tornate all'ascensore, usate la k-card, salite e consultate i monitor: a sinistra la leva toglie l'energia sulla porta. Scendete, aprite e passate. Nella prima stanza il terminale fornisce il codice (307); uscite e proseguite, usate il codice a destra ed entrate. In fondo, sul tavolo, prendete la k-card ed uscite dalla porticina. A sinistra aprite la porta con la pulsantiera, uscite e fate saltare i bidoni che nascondono la k-card verde. Usatela ed uscite: andate dritti, aprite la porta e proseguite dritti ancora. Salite sull'ascensore e consultate il monitor; usate il terminale per comandare il robot con il quale sparerete alla cellula ed eliminerete la barriera. Camminate sulla passerella ed usate il telepad;

in fondo trovate un altro telepad da usare. A destra in fondo, nascosta in basso allo scaffale, c'è una k-card verde e di fronte una colonna che apre la porta. Andate a destra, salite, usate la leva e scendete; andate dritti e usate l'ascensore col numero 1. Usciti da questo, andate a sinistra, salite, aprite la porta di sinistra con la colonna e proseguite per tutta la passerella fino alla fine; destra, sinistra, scendete con l'elevatore ed entrate nella porta a sinistra dove un terminale fornirà il codice (916) da usare una volta usciti. Entrate, andate dritti, e proseguite "in quadrato" a destra fino a trovare una leva per l'energia. Entrate a destra facendo attenzione alle fotocellule; quindi a sinistra due volte, salite sull'elevatore e aspettate il video: dopo questo, sparate pure al dottore! Prima di uscire, non scordatevi la k-card rossa sul tavolo; col terminale aprite tutte le celle di incubazione,



uscite dallo studio del dottore con la k-card, scendete e DEVASTATE! Uscite dalla zona di incubazione, andate a sinistra e prendete l'ascensore col numero 2. A destra, sul terminale, c'è una k-card rossa. Scivolate sotto i raggi laser (o sparate al girello), entrate nella camera del telepad togliendo l'energia di fronte a questo camminando sulla mattonella.

MISSIONE 11

Usate la colonnina per liberare i lati, andate dritti dove ci sono lo scienziato e il soldato. Sparate alla cellula, tornate indietro, attivate la colonna; tornate al punto di partenza, salite, andate dritti verso il terminale per conoscere il codice (296) ed usatelo. Proseguite per il telepad, usatelo e arrivate la punto di partenza; a destra entrate nella porta e controllate i monitor, attivate la colonna e non la leva. Uscite, andate dritti, usate la k-card a sinistra. Dopo il video salite e andate dritti; sparate alla cellula e camminate sulle mattonelle evidenziate verso la porta a sinistra. Dritti per i bagni a prendere la k-card rossa e azionare la pulsantiera. Uscite, a sinistra, a destra e a sinistra e usate la k-card rossa. Il terminale fornisce il codice (499); uscite e andate a sinistra due volte, passate la porta che si apre con la pulsantiera e andate dritti facendo attenzione alla fotocellula. Usate il codice (o la leva per far uscire il robot dalla gabbia dove si trova la pulsantiera che ha lo stesso scopo); fate una specie di inversione a U e sparate al soldato che esce: ha la k-card. Proseguite e togliete l'energia con la k-card. A destra e proseguite, passate la porta con la pulsantiera e quindi a destra; dritti, scendete con l'elevatore e dirigetevi a sinistra dove, accoppando il dottore, entrate in possesso della k-card rossa. Usatela, andate dritti e a destra nella stanza con il terminale per il codice (590); tornate indietro, usatelo a sinistra (dietro le casse), entrate e andate a sinistra. Azionate le due colonnine e guardate nel monitor il passaggio liberato; entrate (occhio alle fotocellule) e quindi: dritti, a destra, la seconda porta a sinistra e poi a destra ancora. Il terminale disattiva i laser per 30 secondi, quindi

siate rapidi a passare; potrete usare quindi la k-card rossa. La leva a destra disattiva anch'essa i laser per 30 secondi (vi servirà al ritorno); dritti trovate un k-card arancione: usate il telepad e tornate dove potete usare la k-card appena trovata. Dritti, destra, sinistra, aprite la porta con la pulsantiera e togliete la barriera sparando alla cellula. Passate e, a sinistra, consultate il terminale per il codice (932) da usare in fondo a destra. Entrati, il terminale disattiva il laser sul telepad 5 e il monitor vi mostra dove si trova la k-card blu; andate a prenderla e tornate indietro fino a dove c'è la porta per usarla. Dritti, aprite la porta con la pulsantiera; col terminale aprite la porta, entrate e downloadate il necessario a sinistra. Uscite e usate il telepad (se volete, il terminale fornisce il codice 784 della cassaforte).

MISSIONE 12

Dritti fino al terminale che controlla il robot: piazzatelo sulla piastrella per tenere la porta aperta e passate. Dritto c'è una k-card rossa; tornate nel corridoio del robot e proseguite a sinistra fino alla colonnina vicino all'uscita del gas per abbassare l'ascensore. Salite e andate dritti, scendete e poi a destra, entrate e andate a prendere la k-card rossa da usare, una volta risaliti, a destra. Il terminale a sinistra apre la porta: passate e consultate il monitor per conoscere il codice (387). Tornate indietro fino all'inizio della passerella, usate il codice per l'ascensore e disattivate l'elettricità sul pavimento con il terminale; a destra la pulsantiera serve per la stessa cosa come pure la cellula a destra. Passate e sparate alla cellula a sinistra per disattivare ancora una volta l'energia del pavimento; la pulsantiera serve anch'essa allo stesso scopo (in pratica fate un giro). Usate la k-card, entrate, dritti, a destra e togliete l'energia con la colonnina; dritti, a destra, a sinistra, pulsantiera per passare a sinistra e quindi pulsantiera a destra. Se distruggete i generatori, non dovrete preoccuparvi del raggio e del girello; la seconda pulsantiera a sinistra abbassa l'ascensore: saltate alternatamente sull'uno e sull'altro per arrivare in cima. Ci sono tre colonnine: le due laterali spostano il cannoncino, quella centrale lo aziona. Usatelo per togliere il muro di energia che sbarra la strada; passati, usate il telepad, fate una specie di inversione a U e aprite la porta con la pulsantiera. Entrate, usate l'ascensore con la colonnina di destra e downloadate il possibile. Dopo il video, scendete e tornate al telepad.

MISSIONE 13

Uscite, andate a sinistra due volte ed entrate nella stanza per usare la pulsantiera e aprire la porta precedente. Entrate e andate dritti; a sinistra c'è la k-card da usare a destra. Entrati, distruggete con una spider bomb i generatori a destra (per il pavimento); proseguite dritti in fondo e gustatevi la scena del traditore sul monitor. Tornate indietro ed entrate a sinistra: anche qui c'è un bel video sul monitor a sinistra. A destra in fondo c'è un telepad; usato, andate a destra e dritti a disattivare la leva per l'energia; dritti ancora e ripetete l'operazione. Idem per la leva a sinistra. Potete fare la stessa cosa sparando ora ai generatori, quindi azionando la leva a destra e poi quella dritta di fronte a voi. Fate la solita inversione a U e disattivate l'energia della porta con le due leve. Salite con l'elevatore. Tornate sulla passerella, andate dritto fino al telepad ed usatelo; a destra salite i gradini e usate la leva per togliere la corrente; girate a sinistra dopo il cannone. In fondo, a sinistra, c'è una k-card rossa, prendetela e tornate sulla passerella fino al telepad: usatelo. A destra fino al telepad doppio che vi porta su e giù, a destra ancora ed entrate nella seconda porta dove potrete usare la k-card rossa. Dritti e a sinistra c'è una leva che dà accesso ai monitor: entrate nella stanza ed esaminateli tutti e tre. Andate a sinistra, poi dritti e poi a sinistra ancora (fino al cannone); entrate a sinistra dalla parte di sotto e togliete l'energia che blocca il telepad con il terminale. Usatelo ed entrate per usare il monitor che aprirà le sbarre. Riusate il telepad e uscite; Tornate verso il secondo telepad, a destra e a destra ancora fino alle sbarre che avete aperto. Il soldato ha la k-card verde; se ancora non avete fatto scattare l'allarme con le telecamere, la leva di fianco alla gabbia del robot apre quest'ultima: impadronitevi della k-card all'interno, andate a destra, dritti e usatela. Il terminale disattiva il sistema di sicurezza della cella mentre la pulsantiera apre la gabbia. Tornate indietro, entrate e dopo il video seguite il prigioniero sul telepad.

MISSIONE 14

Fate la solita inversione a U, aprite la porta con il terminale ed entrate. In fondo al corridoio, a sinistra sullo scaffale, c'è una k-card rossa. Usatela per disattivare i laser; proseguite fino a che non si apre una parete a sinistra dove un terminale vi rivelerà un codice (667). Riprendete la strada ed usate l'ascensore per arrivare sulla passerella; saltate giù da questa e scoprite il secondo codice con il terminale (207). La leva abbassa l'elevatore, salite e proseguite fino alla pulsantiera dove userete il primo dei codici trovati; entrate e prendete la k-card blu a destra. Col terminale aprite la porta e passate; sparate alla cellula di destra per disattivare il laser. Salite sulla passerella, scendete e attivate tutte e quattro le leve. Risalite, usate il ponte elettrico, andate a destra e in fondo troverete una k-card arancione. Tornate sulla passerella e usate le due k-card per aprire la porta; una volta entrati, non passate nel quadrato formato dai pali (se ci passate, sparate alla cellula di destra e saltate velocemente oltre il laser). Andate a sinistra proseguite, usate la k-card blu, salite sulla passerella e prendete la k-card arancione. Saltate giù e usate il terminale per sapere il codice (423) facendo attenzione alla fotocellula nascosta. Risalite con l'ascensore, togliete il laser con la leva e usate il codice. A sinistra la pulsantiera

toglie il laser e vi permette di andare dritti fino all'ascensore con il quale scenderete; usate la k-card a sinistra e abbassate il muro di energia, passate e a destra, in fondo, usate l'ascensore col numero 2. I due generatori, una volta distrutti, eliminano i laser rimbalzanti. Passate (la manovella chiude il gas) sull'ascensore in alto, saltate a destra e aprite la porta con il monitor. Scendi e passa senza usare il terminale, bensì la leva alla sua destra (già che ci siete, distruggete anche i barili). Proseguite, andate a destra e poi a sinistra; nella stanza di sinistra usate l'elevatore per salire, proseguite dritti e scendete: si aprirà una porta che rivelerà una leva da azionare. Se sparate ai soldati e alle telecamere agli angoli in alto della stanza, si abbasseranno i due elevatori angolari: usateli per raggiungere la k-card (senza salire sull'elevatore centrale). Quando ne sarete in possesso, scendete e risalite fino ad arrivare alla porta che si apre con la k-card rossa. Dritti, saltate nel fosso, andate a sinistra e in fondo: troverete una colonnina da usare. Si aprirà un ascensore a sinistra: entrate e, giunti a destinazione, andate dritti nella stanza con quattro terminali in quadrato: azionate la colonnina facendo attenzione alla fotocellula. Tornate nella stanza, andate dritti oltre i laser e entrate a destra; salite con l'elevatore di sinistra e aprite la porta con il terminale. Scendete e arrivate fino al generatore che, distrutto, elimina i pannelli elettrici del pavimento; il terminale a destra toglie l'energia ai muri: passate facendo attenzione alle cellule da pavimento. A destra, il secondo terminale vi dà un codice (735) e vicino trovate anche una k-card rossa; sparando alla cellula, disattiverete i laser, passate, andate a destra e in fondo: usate la k-card rossa dopo il gruppo di generatori. Dritti, a destra e sulla pedana mobile; giunti sul parapetto, azionate l'altra pedana con la k-card rossa, usatela e saltate dall'altra parte al momento propizio. Proseguite facendo attenzione al lanciarazzi nascosto subito dopo la telecamera di destra; a sinistra usate il codice, entrate e andate a destra. Scendete con l'elevatore e proseguite dritti superando i due hangar delle astronavi a destra. Il terzo hangar è quello buono, girate dentro e andate in fondo (aspettando un bel video-clip).

MISSIONE 15

Salite con l'elevatore azionato dalla pulsantiera; andate a sinistra due volte fino al terminale che disattiva i laser di fronte all'ascensore col numero 5: usatelo. Dritti, azionate la colonnina a sinistra (occhio alla fotocellula) e tornate indietro, entrando a sinistra. La pulsantiera apre la porta che vi conduce alla k-card rossa; usatela a sinistra. In fondo, la colonnina apre un'altra porta (ari-occhio alla cellula); entrate e aprite la porta alle vostre spalle con il terminale. A destra, dritti fino all'ascensore (distruggete il generatore per togliere tutte le correnti di questo mondo); accoppate i due dottori per avere la k-card arancione e usarla. Il monitor a destra vi mostra il primo obbiettivo (SATAG); uscite e andate a sinistra, in fondo a destra il terminale fornisce il codice (160) da usare a destra. Sparate al generatore e usate la colonnina dall'altra parte per togliere l'energia che blocca la pulsantiera: usatela per aprire la porta e raggiungere la k-card verde a destra. Usatela a sinistra, entrate a destra e passate una stanza; a destra del cannone c'è una colonnina che apre una porta nella quale entrerete; percorrete tutto il corridoio senza attivare le telecamere che libererebbero i robot, salite con l'ascensore e disattivate i laser con la cellula di sinistra. Passate e togliete i laser con la colonnina a destra: il SATAG è a vostra disposizione per essere riprogrammato. Proseguite dritti, prendete la k-card arancione, usate il SATAG e aspettate il video. Usate il telepad a destra (dopo che è arrivato un soldato), usate il terminale a destra per il codice (648) e usatelo. Entrate a sinistra: a destra il monitor vi mostra il secondo obbiettivo. Proseguite e andate a destra, a sinistra, dritti e ancora a destra; prendete la k-card arancione sul tavolo, andate a destra e aprite la porta con la pulsantiera esterna. Aprite il campo di forza con la k-card, passate e azionate la colonnina in fondo; entrate nella porta appena aperta e andate in fondo vicino al telepad dove un terminale aprirà una porta.

Attraversatela e usate il monitor in fondo per aprirvi il passaggio; a sinistra (non usate il terminale, ma se lo fate sparate alla cellula) entrate e proseguite fino alla pulsantiera per aprire la porta. Entrate e sparate alla cellula in modo da avere più spazio per passare; passate e entrate con la pulsantiera. Dritti, saltate il laser (occhio alla fotocellula) e aprite la porta con il terminale: entrate, disattivate il laser con la colonnina, aprite la porta con la pulsantiera e raggiungete l'ascensore con il numero 8. A destra c'è una k-card verde: usatela dritto di fronte a voi e togliete il laser con il terminale. Andate dritti, accoppate il dottore dall'altra parte della barriera laser e eliminate quest'ultima col terminale. Il morto ha la k-card che vi dà accesso all'ascensore; dritti a destra entrate, togliete la corrente con la leva, passate, ritogliete la corrente con l'ennesima colonnina e piazzate i tre blast-pack sull'obbiettivo. Correte a sinistra, in fondo c'è una k-card verde; le due colonnine laterali disattivano i laser, quella centrale l'energia. Passate, usate la k-card verde a sinistra, entrate e usate l'ascensore col numero 9. A sinistra, la colonnina apre la porta, entrate e fate tutte le serpentine necessarie per raggiungere le porte dall'altra parte (se vi disturbano i pannelli del pavimento, li potrete eliminare con le cellule sulle colonne). Dopo un paio di questi giri, andate a sinistra e usate l'ascensore con la colonnina. A sinistra, dritti, entrate nella porta di destra e aspettate il video. Ora: dovete VELOCEMENTE impadronirvi della k-card rossa nascosta dall'altra parte ma, se volete usarla, dovrete prima disattivare l'allarme alla destra della porta di uscita. Tutto questo facendo i conti con il traditore che NON muore e ha un'arma potentissima. Se ce la fate, godetevi il botto. FATTO! Passo e chiudo.

Alessandro "Pitone" Seccafieno

CHEATS PER CRUSADER: NO REMORSE

Digitate JASSICA16 per attivare la modalità cheat. Premete ALT-F10 per essere immortali, F10 per caricarvi di tutte le armi e items.

L'ARTE DELLA GUERRA

NOVA LOGIC™

F22 LIGHTNING II, Novalogic sono marchi registrati di Novalogic, Inc. © 1996 Novalogic, Inc.

ORA DISPONIBILE

CD ROM PC
VOCI
TESTI
MANUALE
IN ITALIANO

F22 LIGHTNING II™

C.T.O. S.p.A 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/f - Tel (051) 6167711 - Fax (051) 753418
http://www.cto.it

Non mancate l'occasione!

Ragazzi! Vi abbiamo dato il modo di imparare come si creano videogiochi, grazie ai dodici inserti di "Diventa autore multimediale". Ora avete la possibilità di mettere in pratica ciò che avete appreso! In pratica, K vi sta offrendo l'occasione di farvi trovare una possibile collaborazione!

In simbiosi con l'affermata software house italiana Mediola (produttrice e ideatrice di titoli quali "Il Ballerino" di Jovanotti, "Woodspell" con i suoi folletti e il futuristico "Side Effects"), K vi offre la possibilità di creare il "*Quake*" dei prossimi anni. Dovrete inviare all'indirizzo posto in calce un soggetto per la ideazione di un videogame. Tra tutti coloro che ci scriveranno, verranno selezionati i tre soggetti più meritevoli, e i loro ideatori usufruiranno di un soggiorno offerto da Mediola a Cagliari (dove l'acqua è davvero cristallina e la spiaggia è da sogno!, ndr.), e scopriranno come si realizzano i videogiochi... E chissà che il gioco in produzione non sia proprio il vostro!!!

Inoltre, i tre invitati saranno omaggiati di tutti i programmi che Mediola ha prodotto finora.

Cosa aspettate, allora? Inviate i vostri elaborati ed il tagliando al seguente indirizzo:

L'OCCASIONE AL VOLO!
Edi.Progress s.r.l.
Via Pagliano, 37
20149 Milano

Nel numero di Aprile saranno rese note le tre storie più interessanti, accuratamente selezionate dai redattori di K e dallo staff Mediola.
Scrivete e non perdetevi questa "sugosissima" opportunità! Cogliete l'occasione al volo!!!

TAGLIANDO DI PARTECIPAZIONE

DA TAGLIARE ED INVIARE ASSIEME AL PROGETTO

Nome e cognome ---------- Età ----------
abitante in via ----------
Città ---------- C.a.p. ---------- Prov. ----------
Telefono ---------- Fax ----------

Invio il mio progetto che verrà selezionato da K e Mediola. Il mio progetto potrà essere pubblicato da K e potrò essere invitato a presentarlo a Cagliari presso la Mediola, con tutte le spese di viaggio e soggiorno a carico di Mediola.

Il materiale inviato non verrà restituito. La titolarietà del progetto rimarrà sempre del firmatario, che si rende garante della sua originalità nei confronti di terzi, sollevando R.C.S., Edi. Progress e Mediola da qualsiasi eventuale rivalsa di terzi.

Firma (del genitore se minorenne) ----------

CD DEDICATO ITALIANO

GRAND PRIX MANAGER 2

FATELI CORRERE !

Con il commento di
MARIO POLTRONIERI

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Ecco finalmente l'attesissimo seguito di GP MANAGER, ovvero il gioco più coinvolgente dell'anno! Con GRAND PRIX MANAGER 2 hai il controllo totale su ogni aspetto manageriale di una squadra mondiale di Formula 1 per la stagione 1996.
Tratterai l'ingaggio dei migliori piloti, ogni fase della preparazione e delle gare, fino... alla pubblicità degli sponsor... e ti accorgerai che "guidare" in Formula 1 è difficile anche da una poltrona!
Naturalmente il gioco è "multiplayer" e ha sequenze filmate di qualità eccezionale !
GRAND PRIX MANAGER 2 è il gioco ufficiale della FIA Formula 1.

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 33 MHZ,
DOS 5.0,
WIN. '95 O 3.1 O 3.11,
4 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE,
VGA, JOYSTICK, MOUSE.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Le meglio di K Console

a cura di
Antonio Perna

La Capcom, da sempre leader indiscussa nel campo dei picchiaduro bidimensionali, propone finalmente anche uno spettacolare titolo in 3D. E ancora una volta volano le mazzate...

STAR GLADIATORS

Nel 2300 e rotti l'uomo ha iniziato a viaggiare per la galassia, entrando in contatto con numerose razze aliene con le quali ha progressivamente stabilito dei legami. La scoperta del Plasma Power, la capacità di convertire in energia distruttiva le potenzialità della mente, ha rotto gli equilibri esistenti tra le diverse civiltà, scatenando una serie di pericolosi conflitti. La minaccia per il mondo risponde al nome di Dr. Bilstein, scienziato scopritore del Plasma Power, che marcia sulla Terra alla testa di un potente esercito di robot. A voi il compito di fermarlo, nei panni di uno dei più potenti eroi della galassia. La trama alla base del gioco serve a dare sostanza ad un classico picchiaduro 3D, realizzato con grande cura e competenza dalla Capcom. La grafica è ottima, con personaggi bene animati, dettagliati e caratterizzati, fondali tridimensionali interamente animati, inquadrature dinamiche ed effetti speciali di luce molto spettacolari. I guerrieri (in tutto 12) sono dotati di armi speciali, e sono in grado di eseguire sia colpi a distanza, sia prese ravvicinate ; i controlli sono semplici e immediati, e garantiscono fin dalle prime partite un ottimo feeling con il gioco, che migliora rapidamente partita dopo partita. Star Gladiators, quindi, è un ottimo gioco, che proietta la Capcom alla grande nel mondo dei beat'em up tridimensionali ; se solo ci fossero più personaggi...

Casa: Capcom
Genere: Picchiaduro 3D
Difficoltà: Facile-Media
N° di giocatori: 1-2

Voto: 870

GRAFICA: ★★★★★★★★★
SONORO: ★★★★★★★★
GIOCABILITÀ: ★★★★★★★★★
FATTORE KAPPA: ★★★★★★★

Dopo tanti picchiaduro e giochi di guida, preparatevi a vivere anche l'esperienza di combattere in battaglia contro eserciti di nani, elfi, orchi e goblin.

WARHAMMER

SHADOW OF THE HORNED RAT

Ambientato nel mondo fantasy di Warhammer, creato dalla Games Workshop, Shadow of the horned rat vi calerà nei panni di un eroico mercenario, che deve conquistarsi gloria e fama guidando le sue truppe in battaglia, sullo sfondo dell'inquietante invasione armata degli Skaven, gli uomini topo. Il gioco è dotato di una trama di fondo che si snoda battaglia dopo battaglia per fornire un background convincente allo sviluppo del vostro esercito personale. Il vostro compito sarà di guidare sul campo le diverse unità che sarete in grado di mantenere, per assicurarvi la vittoria in una lunga serie di difficili scontri. Il campo di battaglia viene evidenziato in 3D, con tutte le unità coinvolte animate e governabili separatamente, rappresentate con una buona resa grafica.

L'interfaccia di controllo è buona, anche se non troppo immediata quando le unità cominciano ad aumentare di numero, e permette di gestire con sufficiente padronanza l'evolversi di una battaglia, anche se non per questo sarà facile riuscire sempre a vincere. Anzi, questa versione per console di Warhammer risulterà parecchio impegnativa, dimostrandosi per questo un ottimo acquisto per gli appassionati, e un titolo forse un po' ostico per i neofiti. Merita comunque di essere preso in considerazione da chiunque, vista la profondità di gioco e la longevità che è in grado di garantire.

Casa: SSI
Genere: Strategico Fantasy
Difficoltà: Alta
N° di giocatori: 1

Voto: 870

GRAFICA: ★★★★★★★★
SONORO: ★★★★★★★★
GIOCABILITÀ: ★★★★★★★★
FATTORE KAPPA: ★★★★★★★

Firo&Klawd

Un Orangutan Armato Fino Ai Denti
e un Gatto Vagabondo Contro Il Crimine

BMG Interactive. Il futuro non poteva aspettare.

BMG INTERACTIVE
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT
INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

LA NUOVA FRONTIERA DELLA MUSICA

Con l'avvento dell'anno nuovo Rock Online sbarca addirittura negli States.

Come si dice: anno nuovo, vita nuova. E così è anche per Rock Online (il primo servizio di musica su Internet COMPLETAMENTE GRATUITO: www.rockol.it) che in questo '97 crescerà ancora di più. Non solo continuiamo ad essere il servizio musicale su Internet più completo e più informato (solo per parlare degli ultimi giorni, siamo stati i primi a svelare tutto sui nuovi album di Jovanotti e dei Litfiba) ma adesso stiamo addirittura per conquistare l'America. Sì, avete letto bene: Rock Online ha deciso di aprire un secondo sito a New York, dedicato alla musica italiana nel mondo. Insomma, stiamo per diventare esportatori di notizie italiane all'estero. E questo grazie alle tante affettuose pressioni che ci sono arrivate negli ultimi mesi da ogni parte del mondo. Ovviamente tutto questo non ci distrarrà dai nostri utenti italiani (che sono ormai quasi 20 mila al giorno). I quali, anzi, troveranno tra poco altre succulenti novità. Ai più distratti ricordiamo che Rock Online ha una zona dedicata alle news (che viene aggiornata continuamente), una incentrata sui concerti, un'altra sulle novità discografiche, una - denominata "Edicola" - che comprende ben undici riviste musicali "on line", una che racchiude una rassegna stampa con il meglio dei giornali musicali mondiali (Rolling Stones, New Musical Express, Melody Maker, Q, Vox, Spin, Record Collector...) ed una con gli indirizzi di oltre 1000 siti musicali. E, come dicevamo prima, non è finita qui. Venite a trovarci all'indirizzo www.rockol.it e ne scoprerete delle belle. Buon anno!

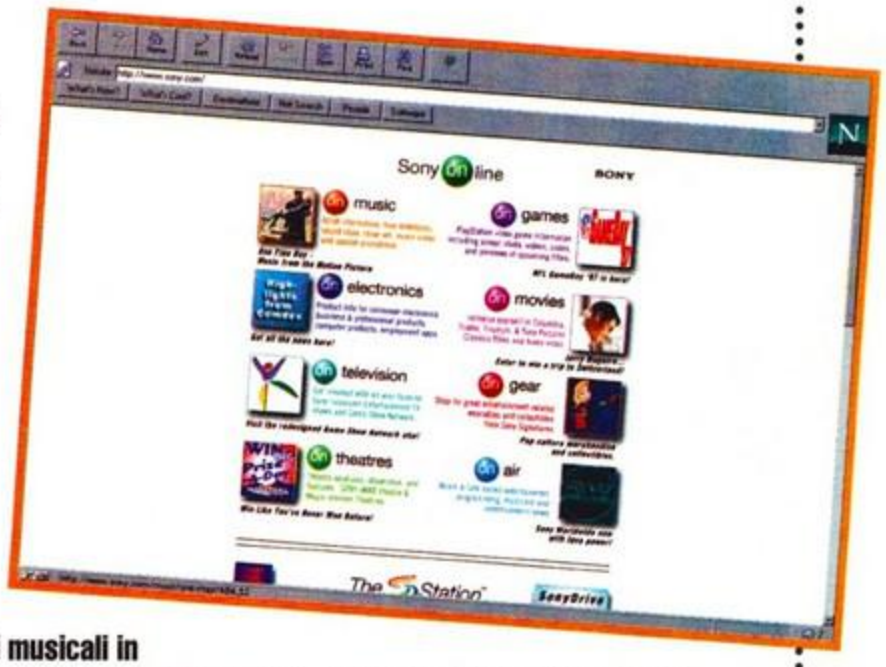
In USA vendono cassette al posto delle sigarette?

Come sopravvivere alla concorrenza ogni giorno più feroce degli immensi shopping mall americani e dei megastore specializzati di Virgin, Tower e HMV? I proprietari di una catena di 11 negozi di dischi di base a Charlotte, nel Nord Carolina, si sono inventati una risposta originale, che dimostra come l'arte di arrangiarsi non sia una peculiarità esclusiva del Bel Paese. Il presidente della piccola società indipendente, Don Rosenberg, si è accorto infatti che i vecchi distributori automatici di sigarette, caduti in disuso nello stato americano dopo l'entrata in vigore di una legge che proibisce la vendita di tabacco ai minori, sono perfettamente adattabili al formato delle cassette singole, un supporto quasi inesistente nel resto del mondo ma ancora molto popolare negli Stati Uniti. Detto fatto, gli intraprendenti imprenditori di Charlotte hanno approntato le necessarie modifiche a due apparecchi fabbricati dalla Kool, una nota marca di sigarette, e li hanno piazzati nei loro due principali punti vendita: inserendo nella macchina quattro monete da 25 cents, per un totale di un dollaro, il cliente ottiene la musicassetta prescelta senza dover passare dalla cassa. Secondo Rosenberg, modificare un distributore automatico per la vendita di cassette costa circa 300 dollari, da aggiungere ai 50/100 dollari necessari per l'acquisto dell'apparecchio (quello collocato nel negozio di Charlotte è un pezzo d'antiquariato risalente al 1952). Il commerciante americano ammette che fino ad ora le reazioni della clientela sono state contrastanti, ma ha dichiarato che intende continuare nell'impresa, che conta di estendere a tutti i suoi negozi e possibilmente anche ad una serie di ristoranti a tema musicale. Con l'appoggio delle case discografiche, che guardano con curiosità e interesse all'originale iniziativa.

RUPERT MURDOCH vuol fondare UNA TV MUSICALE

Il magnate dei media britannici Rupert Murdoch sta seriamente pensando alla musica.
La prossima sfida dell'irriducibile tycoon, già acerrimo rivale di Ted Turner e del gruppo Time Warners, sarebbe diretta a creare un "terzo polo" nella TV musicale globale, in antitesi con MTV e VH1; non molto diversa la formula, basata su abbonamenti dei fruitori e pubblicità e sponsorship di investitori. Il mezzo? Il satellite su cui opera l'American Sky Broadcasting di proprietà della multinazionale. Nessun riferimento preciso, invece, al partner operativo che curerebbe l'aspetto editoriale in joint venture con News Corporation.

Le multinazionali discografiche all'assalto di nuovi mercati, primo fra tutti quello orientale



La perdita di quote di mercato mondiale da parte delle major discografiche, segnalata dalle ultime statistiche ufficiali, è dovuta principalmente all'esplosione dei consumi musicali in numerosi paesi in via di sviluppo, dove la presenza delle case multinazionali è ancora molto limitata, soprattutto nel settore strategico del repertorio in lingua locale (e con l'ulteriore difficoltà di dover fare i conti con una pirateria ancora diffusa a livelli incontrollabili). Mentre le vendite di CD ristagnano in quasi tutti i mercati avanzati dell'Europa occidentale, è in fortissima crescita la domanda di prodotti musicali in diversi paesi dell'America centro-meridionale (Brasile, Messico, Argentina) e nella vasta area del Sud Est asiatico, popolosissima e proprio per questo potenzialmente molto interessante per le major. In queste zone il mercato discografico è ancora in buona parte in mano a imprese e operatori locali (una situazione non troppo diversa da quella dell'Italia degli anni '60 e dei '70): ancora per poco, probabilmente, perché le grandi case multinazionali si rendono conto che proprio in quei territori si giocheranno gran parte delle loro opportunità di sviluppo futuro. La più veloce a capire le immense risorse potenziali del mercato asiatico è stata la PolyGram, che nell'area che comprende Hong Kong, Indonesia, Malaysia, Filippine, Singapore, Taiwan e Tailandia controlla già il 17,4 per cento del mercato, grazie al marketing aggressivo con cui promuove la sua produzione pop-rock anglosassone e soprattutto allo sviluppo di un ampio catalogo di repertorio locale in lingua cinese o cantonese. Dopo la PolyGram, la multinazionale più forte nella zona è la BMG, che proprio negli ultimi mesi ha intrapreso importanti investimenti acquisendo alcune società locali: per il momento però la sua quota di mercato (8,9 per cento) è poco più della metà di quella della multinazionale olandese di proprietà Philips. Meno agguerrite, per il momento, sono le altre case multinazionali, con la EMI (8,4 per cento) a precedere Warner (6,8 per cento), Sony (6,7 per cento) e MCA (0,7 per cento). Nel complesso le major controllano oggi il 48,9 per cento del mercato del Sud Est asiatico, mentre il restante 51, 1 per cento resta nelle mani di piccole etichette locali: una di queste, la Rock, ha una market share dell'8,7 per cento, superiore a quella di tutte le major con l'eccezione di PolyGram e BMG.

Gran Bretagna, nasce un'etichetta che farà solo dischi in vinile (RISTAMPE DI CLASSICI COMPRESE)

Pura nostalgia o riscossa? Lo vedremo solo nei prossimi mesi. Intanto la notizia è che in GB l'etichetta Castle ha lanciato una sussidiaria, la Original Recordings, che nei prossimi anni pubblicherà esclusivamente dischi in vinile. Il primo disco, in uscita in questi giorni, è la reissue di "Odgens' Nut Gone Flake" degli Small Faces. Ottima scelta, in quanto l'originale aveva una stupenda copertina apribile che è stata interamente riprodotta per l'occasione. Cliff Dane, responsabile di tutto il progetto, afferma che tutte le prossime pubblicazioni vedranno le copertine originali d'un tempo e lo stesso peso del vinile di quegli anni, ovvero circa un etto e mezzo. I fanatici del vinile d'antan saranno contenti d'apprendere che le copertine non saranno rovinate dagli odiosi codici a barre, visto che un tempo non c'erano; al loro posto saranno applicati sì dei codici a barre, ma in forma di adesivi staccabili. Tra le probabili emissioni di gennaio sono da annoverare "Brain Salad Surgery" degli Emerson, Lake & Palmer, "Demons & Wizards" degli Uriah Heep e l'omonimo dei Black Sabbath.

JURASSIK AMIGA

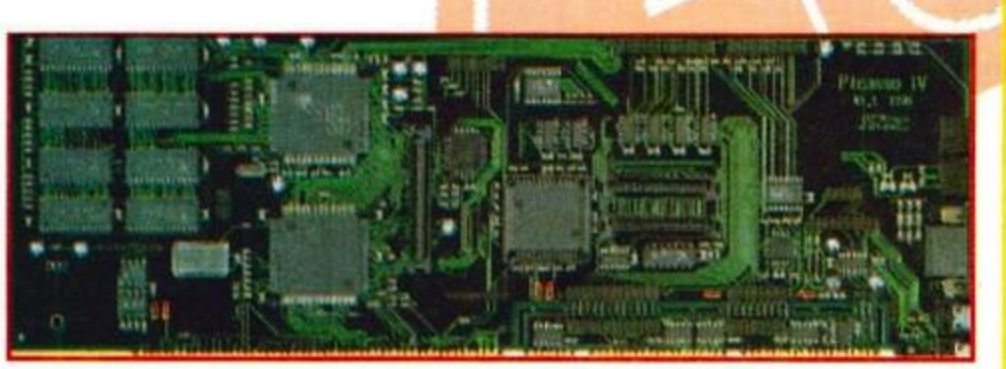
NEWS

a cura di Fabrizio Farenga

Picasso IV

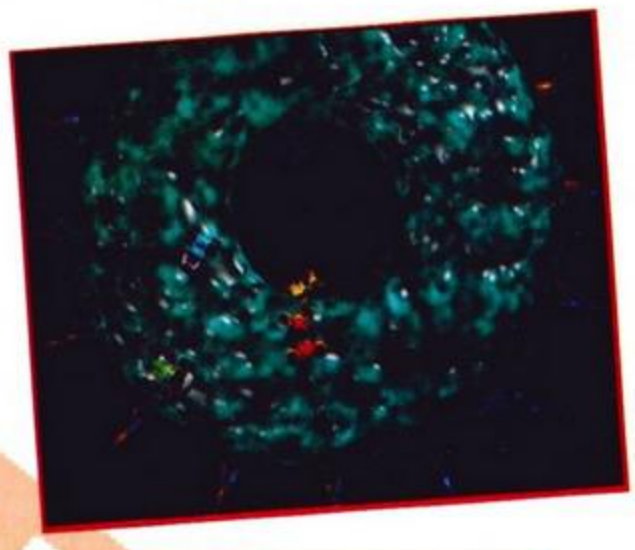
E' finalmente disponibile la nuova versione della scheda grafica sicuramente più famosa e diffusa in ambiente Amiga: la tanto attesa Picasso IV della tedesca Village Tronic. Si tratta di una scheda grafica completamente rinnovata, che garantisce prestazioni di altissimo livello, e ampie possibilità di espansione e di futuri aggiornamenti. Molto gradita è la presenza di un flicker-fixer hardware, che permette di collegare ad Amiga qualsiasi moderno ed economico monitor SVGA, senza dover necessariamente rivolgersi a prodotti dedicati (e costosi).
A livello hardware la scheda è compatibile sia con gli Slot Zorro-II che Zorro-III, implementando una innovativa funzione di auto-sensing, che gli permette di sfruttare al massimo il bus al quale è connessa. La presenza di 4Mb di EDO RAM e l'integrazione della tecnologia PCI completano la dotazione di un prodotto imperdibile per tutti gli utilizzatori professionisti di Amiga. Come ormai standard nelle schede grafiche di questa fascia, non solo per Amiga, tramite Picasso IV è possibile visualizzare immagini con una risoluzione massima di 1280x1024 in TrueColor (16 milioni di colori). Il pieno supporto del sistema operativo di Amiga (OS 3.1) e la presenza di sofisticati driver, perfettamente compatibili con la stragrande maggioranza dei programmi system-friendly, non potrà fare altro che aiutare ulteriormente la diffusione di questa scheda grafica.

Il prodotto è disponibile presso Euro Digital Equipment. Tel 0373/86023 Fax 0373/86966



BURNOUT

Burnout è un gioco di prossima uscita prodotto dalla Vulcan Software, una promettente software-house britannica. Si tratta di un gioco arcade di corse automobilistiche dalle specifiche di alto livello, che funzionerà esclusivamente su Amiga dotati di Chip Set AGA (A1200/A4000 quindi), 6Mb di Ram e disco fisso. La grafica si preannuncia di altissima qualità, dal momento che l'intero gioco si svolge su uno schermo a 256 colori in alta risoluzione, e con un aggiornamento di 25 fotogrammi per secondo. Sarà anche supportata la speciale interfaccia Amiga da quattro joystick, permettendo così a quattro giocatori umani di confrontarsi su una delle quattro piste disponibili. Tutta la grafica del gioco, comprese le quattro automobili disponibili per i giocatori, sono realizzate in grafica renderizzata, e quindi sicuramente non avrà nulla da invidiare a prodotti analoghi per PC. Non vediamo l'ora di recensirlo su queste stesse pagine...



AsimCDFS

La Asimware Innovations Inc. ha annunciato la disponibilità di AsimCDFS 3.7. Si tratta di un "maintenance upgrade" della release 3 di AsimCDFS. In particolare le numerose migliorie comprendono il supporto per i bit di protezione e i commenti dei file, il supporto per nuovi CD-ROM drive (Plextor 12Plex, Pioneer 10X, Panasonic 506 e la gamma TEAC) e un miglior supporto per l'accesso a basso livello ai dati contenuti nel CD.

Il pacchetto software AsimCDFS è un sistema per il controllo dei CD-ROM che permette agli utenti di accedere alla maggior parte dei CD tramite il proprio Amiga e un lettore di CD-ROM SCSI o ATAPI. Tra le caratteristiche più salienti troviamo la possibilità di accedere ai CD in standard ISO 9660, High Sierra, Rock Ridge e Macintosh HFS, supporto integrato per i Kodak PhotoCD, piena compatibilità con lettori di CD-ROM standard ATAPI e SCSI, editor di preferenze per tutte le impostazioni relative ad AsimCDFS e la disponibilità di una porta Arexx. Inoltre insieme al pacchetto vengono distribuite delle librerie software per un supporto avanzato dell'audio, dei moduli di emulazione CDTV e CD32 (completi di autoboot) e il supporto per digitalizzare direttamente le tracce dei CD Audio.

Per ulteriori informazioni è possibile consultare la pagina Web dell'Asimware al seguente indirizzo Internet:
http://www.asimware.com/

AMIGA FEST '96

• Dal 29 ottobre al 1 novembre 1996, si è tenuto a Toronto (Canada) l'Amiga Fest'96, organizzato congiuntamente dalla Amazing Software e dai promotori della Computer Fest. Numerose società produttrici di hardware e software per Amiga avevano allestito stand all'interno della manifestazione, grazie ai quali presentavano e promuovevano i loro ultimi nati. Tra queste ne abbiamo scelte tre in particolare, che offrivano delle soluzioni particolarmente accattivanti e innovative.

• La Quikpak introduceva due nuovi computer: l'A5050 è un Amiga 4000 Tower con una scheda CPU Pentium, e slot Zorro, ISA e PCI. Con la semplice pressione di un pulsante è possibile scambiare la modalità di funzionamento Amiga / PC. In uno dei lati del case, era addirittura inserito un monitor LCD, e questo rendeva la macchina il portatile più grande del mondo! Probabilmente la versione definitiva sarà priva di questa inusuale (a dir poco!) caratteristica.
L'A4060 si tratta invece di un vero e proprio prototipo di Amiga Portatile, basilarmente un A4000 dotati di processore 68060 con un monitor LCD. Attualmente le dimensioni sono ancora un po' troppo ingombranti, ma quanto prima dovrebbe esserne pronta una versione molto più compatta.

• Wolf Dietrich della Phase 5, mostrava per la prima volta al pubblico la loro scheda PowerPC / 68060. A scopo dimostrativo veniva fatto riprodurre un filmato Mpeg in una finestra, mentre in un'altra veniva utilizzata un programma di generazione di frattali. Zoomando i frattali, il chip Power PC ricalcolava e ridisegnava i frattali in tempo reale. Contemporaneamente il filmato Mpeg, che veniva riprodotto grazie al 68060, non perdeva neanche un colpo. Secondo Dietrich la scheda era circa 10-20 volte più veloce di un normale acceleratore '060 e significativamente più veloce di un qualsiasi Macintosh dotato di CPU equivalente. La Phase 5 diffondeva anche le specifiche del loro nuovo sistema, l'A/BOX (ne abbiamo già parlato sul numero precedente di K) il quale utilizza un sistema operativo compatibile AmigaDOS 3.1 e, opzionalmente, Unix e Linux all'interno di finestre.

• Infine Asimware mostrava al pubblico il pacchetto Audio Thunder, insieme al loro software di registrazione dei CD e a una macchina per la stampa di CD-R, con un caricatore da 100 CD.

PCx

La Blittersoft ha annunciato PCx: l'emulatore software di PC Pentium! Si tratta di un nuovissimo emulatore di processore 80x86 (incluso il set di istruzioni Pentium e 686). La velocità è circa 3 volte superiore rispetto a quella di Emplant 2.3 in modalità 586DX protetta (Windows, Doom, etc.). E' anche circa il 50% più veloce in modalità DOS. In particolare l'emulatore gira su qualunque sistema Amiga dotato di processore 68020 o superiore, non è richiesto alcun hardware aggiuntivo, ed è garantita una semplice interfaccia di configurazione. Inoltre è garantita l'emulazione del processore Pentium di Intel, di una SoundBlaster mono, di una scheda grafica SVGA, e del tasto Turbo. PCx supporta schede grafiche compatibili Amiga (compreso il Graffiti Graphics Box), permette di impostare la risoluzione per qualsiasi modalità video, gestisce i CD-ROM, e il PC emulato può accedere alle partizioni Amiga. E' addirittura prevista una offerta di trade-in con l'emulatore Emplant, che garantisce particolari sconti (fino al 50%) ai possessori di quest'ultimo.
Attualmente è disponibile una demo (con alcune limitazioni) sul circuito Aminet.

Il prezzo previsto è di 49.95 sterline (circa 125.000 lire)

pOS

della tedesca ProDad, è un nuovo sistema operativo di concezione futuribile.
Contrariamente alla maggior parte dei sistemi operativi, pOS non soffre di limitazioni derivate dalle sue precedenti versioni, ma essendo stato scritto completamente da zero, fa un effettivo uso delle risorse di CPU e di memoria attualmente disponibili e offre tutta una serie di caratteristiche molto innovative. Non importa se si intende utilizzare pOS come sistema operativo di decoder per la TV interattiva, o come sostituto dei sistemi operativi già esistenti; pOS è studiato per portare a compimento nel miglior modo possibile qualsiasi incarico gli venga assegnato. Inizialmente pOS verrà rilasciato in una versione compatibile con gli Amiga dotati di processore 680x0 (compreso il "Draco") e in una versione per PowerPC. Il sistema potrà essere installato parallelamente ad Amiga-OS, una caratteristica di grande importanza, specialmente per gli sviluppatori. Grazie all'alta compatibilità con AmigaDOS (circa 70%), qualunque software scritto in ANSI C o C++ potrà essere facilmente ricompilato per funzionare sotto pOS. Il sistema operativo adatterà automaticamente il display grafico alle caratteristiche dell'hardware disponibile. Questo permetterà di avere sempre uno schermo virtualmente a 24bit (16 milioni di colori), ma contemporaneamente molto più veloce di quello della generazione attuale di Amiga.

JET PILOT

Dopo la bella esperienza di Coala, recensito su queste stesse pagine alcuni mesi addietro, eccoci nuovamente a parlare di simulatori di volo, un genere solitamente monopolizzato dai prodotti per PC, ma che talvolta riserva piacevoli sorprese per noi utilizzatori di Amiga...

La Vulcan Software è attualmente una delle società più prolifiche sul mercato Amiga, e torneremo presto ad occuparci di altri loro prodotti (onestamente in estate dicevamo la stessa cosa della OTM Software, che sembra quasi scomparsa nel nulla, ma non si può mai dire!); questa volta abbiamo a disposizione il loro prodotto tecnologicamente di punta, Jet Pilot, un simulatore di volo con la "S" maiuscola. Come sempre in questi casi, non aspettatevi di poter giocare a fondo senza avere a disposizione un Amiga particolarmente pompato. Secondo la Vulcan Software, un Amiga 1200 con processore 68030 e almeno 2Mb di memoria Fast dovrebbero essere sufficienti, ma la nostra esperienza insegna che provare l'ebbrezza del volo con un F-104 avendo sotto il cofano un Motorola 68040 è tutt'altro discorso.

Il gioco ovviamente può essere avviato sia da dischetto che da disco fisso; in quest'ultimo caso tutto funziona a velocità supersonica e il vostro "spazio vitale" sull'Hard Disk diminuirà solamente di circa 3,5 Megabyte. Cliccando sull'icona di avvio, dopo una bella schermata di apertura, veniamo subito accolti da un ricchissimo menu di configurazione, che oltre alle solite opzioni di un simulatore, ci permette di personalizzare fino all'inverosimile il dettaglio della grafica, la risoluzione, il numero di colori e così via. Il bello è che questo quadro di controllo è richiamabile in qualsiasi momento per mezzo del tasto HELP: potremo così scegliere i settaggi che più ci aggradano anche nel bel mezzo di una battaglia aerea.

Come in altri prodotti analoghi è da qui che è possibile impostare anche i parametri più generali sulla simulazione, come ad esempio la missione (ne abbiamo a disposizione oltre 20), il velivolo pilotato (tra una gamma di 10 aerei diversi) e la modalità di gioco, che può essere "Pratica", "Demo" o "Combattimento"; non manca un pannello per la definizione delle condizioni meteorologiche e dei più piccoli dettagli relativi alle missione (tipi di aeroporti, di piste, etc.) nonché la scelta del dispositivo di controllo che preferite utilizzare: tastiera, mouse + tastiera, joystick analogico + tastiera.
A questo punto non resta che premere il pulsante "reset" (sì, avete letto bene, ma non quello del computer, bensì quello del pannello di controllo delle missioni) e prendere il volo.
Il cockpit è di altissimo livello tecnologico, ed è simulato il funzionamento di gran parte degli apparati che governano una moderna macchina da guerra con le ali; grazie poi ad un validissimo sistema di aiuto in linea, potrete

conoscere il significato di ogni singolo indicatore o led, senza per questo consultare di volta in volta la documentazione.
Come ormai prassi dei prodotti di questa classe, è possibile girare la testa al pilota, per guardare non solo in alto e in basso, ma anche a "ore 9" e a "ore 3". Tramite i tasti funzione sono anche garantiti i diversi punti di vista, come ad esempio dall'esterno, dalla torre di controllo, e così via. Jet Pilot, a differenza di molti suoi concorrenti, dispone di una sofisticatissima sezione di controllo del volo, a cui si può accedere in qualunque momento, e che permette di avere la situazione dal punto di vista delle torri di controllo della zona di volo. Esistono infatti diverse basi alleate poste nell'area interessata dal gioco, ed è possibile collegarsi al loro radar e al loro sistema di avvicinamento per ottenere ulteriori informazioni. Inoltre un sistema di comunicazioni radio permette di ascoltare in viva voce previsioni del tempo, informazioni sulle diverse posizioni e i quadranti dello spazio aereo, nonché altri dati che potrebbero risultare utili lungo il corso delle missioni (posizione di aerei non identificati, dei velivoli per il rifornimento, e molto altro ancora).

Prima di cimentarsi in azioni di combattimento vere e proprie, è possibile gustarsi uno dei demo auto-giocanti, che spesso mostrano nel dettaglio manovre e situazioni, difficilmente improvvisabili da un pilota alle prime armi, oppure cimentarsi nella pratica di una delle tante situazioni possibili: decollo e atterraggio, distruzione di un obbiettivo aereo o di uno terrestre e così via. Non manca il grafico delle performance del pilota, che viene stilato dal computer in base al comportamento tenuto durante la missione. Una particolare nota di merito alla Vulcan Software per aver inserito l'intera documentazione in formato interattivo all'interno di Jet Pilot. In pratica, con la stessa facilità con la quale è possibile impostare qualsiasi opzione, si può consultare un vero e proprio hyper-testo che rende superfluo qualsiasi manuale cartaceo.
Non manca ovviamente un'intera sezione dedicata ai dettagli e alle informazioni sui diversi tipi di velivoli disponibili, come prestazioni, angoli di virata, armamento, e così via.
Durante il corso della simulazione Jet Pilot si rivela essere un prodotto particolarmente piacevole da giocare, ricco di situazioni e complessivamente ben congegnato; particolarmente affascinanti sono i combattimenti tra caccia, che impegneranno anche i piloti più smaliziati.
Indubbiamente a chi è in caccia di simulatori di volo per Amiga, e dispone di un sistema sufficientemente pompato, non resta che acquistare l'ultima fatica della Vulcan, per lanciarsi nel cielo sentendosi finalmente un vero Top Gun.

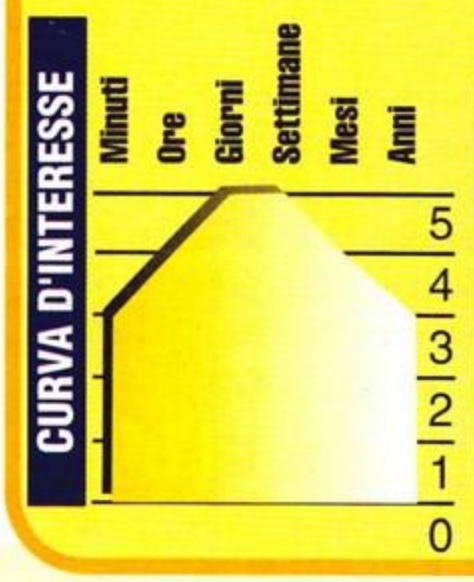
Fabrizio Farenga

JET PILOT

Genere: Simulatore sportivo
Casa: Vulcan Software
Sviluppatore: Interno

AMIGA

Un prodotto analogo su PC richiede come minimo un Pentium 100 per funzionare appena decentemente. È inutile quindi tentare di giocare a Jet Pilot con un A1200 liscio o con un A500! E' necessario COME MINIMO un buon acceleratore e della memoria Fast. Uomo avvertito...



IL POKER DELLA RIZZOLI MULTIMEDIA

Ecco una buona occasione per vedere da vicino alcuni dei prodotti multimediali che attualmente stanno riempiendo gli scaffali dei negozi di articoli informatici. Il più delle volte, di fronte alla miriade di Cd-Rom l'utente può trovarsi in seria difficoltà. Quale scegliere?
Rizzoli Multimedia ha recentemente rilasciato quattro interessanti Cd-Rom interattivi: il "Grande Atlante del Mondo", il "Grande Atlante della Natura", l'"Enciclopedia 97" e "Il mio primo meraviglioso dizionario".
Vediamoli assieme.

Il Cd-Rom interattivo e educativo sta prepotentemente entrando a far parte della nostra vita quotidiana. Vediamone alcuni molto interessanti.

IL GRANDE ATLANTE DEL MONDO
Mi ricordo con tenerezza quando i miei genitori mi regalarono il mio "primo" Atlante. Un tomo gigantesco, dalla copertina rigida e dai contenuti per me fantastici. Potevo capire e vedere come era fatta la Terra al suo interno, vedere la conformazione delle terre e dei mari, capire e imparare la geografia... Oggi, con l'avvento dei Cd-Rom interattivi, tutto quel "tomo" è racchiuso in un comodo disco argentato con un ricchissimo database, molto utile per ricerche incrociate. Per ogni nazione, inoltre, è possibile avere informazioni da confrontare in tempo reale. Per ogni nazione è presente una serie di fotografie e filmati, accompagnata da una spiegazione audio in italiano.
Il prodotto è molto pratico e facile da utilizzare, anche lo studente lo può consultare per effettuare una ricerca scolastica, oppure per vedere in anteprima una località che andrà a visitare durante le vacanze.

IL GRANDE ATLANTE DELLA NATURA
Come sono fatte le specie animali? Come si riproducono? Dove e come vivono, cosa mangiano? Grazie a splendidi filmati digitalizzati commentati in italiano, possiamo vederli dal vivo nel loro ambiente naturale! Dai giganti preistorici ai microorganismi in laboratorio, dalle fasce climatiche alle diverse tipologie vegetali, potrete persino imparare come trattare meglio il vostro pianeta e giocare a un simpatico gioco Trivial-style. E' un ottimo investimento per la famiglia.

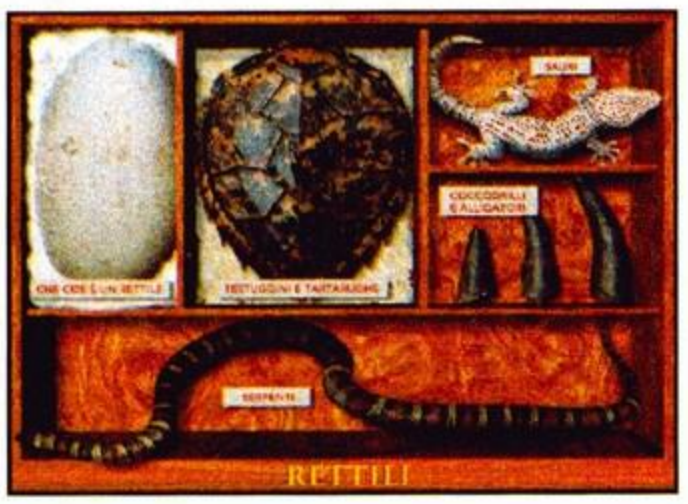
ENCICLOPEDIA 97
Al posto di avere gli scaffali della libreria in salone colmi zeppi di tomi oggi potrete avere su un solo Cd-Rom l'intera enciclopedia Rizzoli, con centinaia di voci aggiuntive in più rispetto alla sua "sorella" su carta. Le ricerche sono strutturate ad albero: selezionati gli argomenti che indirizzano la ricerca, è possibile scendere alle voci che interessa visualizzare. Ovviamente, dove possibile, vi saranno filmati integrativi alla voce richiesta. L'innovazione in questa enciclopedia risiede nel fatto che è possibile scaricare gli aggiornamenti via Internet, collegandosi al sito della Rizzoli (http://www.rizzoli.tol.it).
Le spiegazioni su come connettersi a Internet e le modalità di aggiornamento sono contenute nella confezione.

IL MIO PRIMO DIZIONARIO
E' un prodotto per bambini, che stanno iniziando a imparare a leggere e scrivere, grazie molto semplice nel suo interfacciamento. Moltissime parole del dizionario potranno essere cercate e imparate grazie al "punta e clicca". Se durante la spiegazione di una parola o di un termine, il bambino clicca su una parola di colore rosso, immediatamente verrà visualizzata la nuova parola e ne imparerà il significato e la dizione dato che ogni termine viene scandito da una simpatica vocina!
E' possibile stampare tutti i termini visualizzati, in modo che il bambino li possa raccogliere nel proprio quaderno.

CONCLUSIONI
Vi abbiamo presentato quattro prodotti che possono completarsi l'un l'altro. Sono indiscussamente per la famiglia del futuro, che non ha paura di interrogare un Cd-Rom e sedersi di fronte a un computer. Per chi, invece, dovesse avere qualche problema con l'informatica ma possiede una voglia irrefrenabile nel provare ad utilizzare un Cd-Rom interattivo... beh... in edicola è già disponibile un'utile collana della Fabbri a fascicoli che vi insegna come utilizzare al meglio il computer in casa.

Luca Monticelli

Questi atlanti necessitano di un sistema Windows (3.1 o '95), di un PC 486/66 con 8 MB di RAM, un monitor 256 colori, una scheda grafica SVGA, una scheda sonora SoundBlaster compatibile, un mouse e un Cd-Rom compatibile MPC2 con velocità di almeno 4x. Li potete trovare in tutti i negozi specializzati e nelle librerie Rizzoli.



ESPLOSIVI!

RAI DUE

Presenta:

I CALENDARI!

SONO IN EDICOLA

Per richiederli inviare a Edi.Progress - Music MBE 320 - C.so Colombo 1 - 20144 Milano

CYBER MASTER

Diavolacci che freddo! Ho avuto la malaugurata idea di accompagnare il Dottor Kernal in un suo viaggio ludico-vacanziero in Kazakistan... Boh, a me più che il Kazakistan è sembrata la Siberia! Un freddo pazzesco mi sta quasi bloccando le giunture oleopneumatiche. Meno male che Silvia mi ha appena regalato un'interfaccia neuro-atomico-corticale che mi permette di connettere il PC portatile che uso per scrivere direttamente al mio cervello psicocibernetico...

COVER-DISK AMORE MIO...

Potente Cyber Master,
vorrei sapere come fare per poter avere la soluzione completa di Monkey Island II, visto che non è più possibile acquistare il numero di Agosto 1995.
Ciao.

Alessandro Salvato - Roma

Carrissimo (?) Cyber Master,
ho 11 anni e vorrei tanto che pubblicassi la soluzione di Monkey Island 1. Sono disperato!!!!!
P.S.: lo sai che l'arretrato con la soluzione non c'è più?

Riccardo D'angelo - (città illeggibile).

Pregiatissimo e Superlativo Cyber Master,
siamo due poveri disgraziati che urgono aiuto. Vorremmo infatti la soluzione completa di un enigmatico gioco: Simon the Sorcerer 2. Se potrai pubblicarla saremo felici per l'eternità. In caso contrario, rimarremo per sempre nello scoramento e nel dolore.

Fede & Dany - Sanremo (IM)

Onniscente Cyber Master,
mi appello alla tua immensa conoscenza per avere qualche (o anche di più) aiutino su uno stupendo gioco che ho appena acquistato. Il capolavoro è infatti Alone in the Dark Trilogy.
Ti prego, vieni in mio soccorso (se riesci su tutti e tre i titoli saresti grande!).
Un grazie anticipato.

Paolo Michelotti - Gallarate (VA)

Prendo spunto da queste lettere (e come queste ne ho una vagonata che torreggia sulla mia cyber-scrivania!) per annunciarvi, contento come una Pasqua (sì Silvia, lo so che è Natale...) che da questo numero, grazie alla presenza del Cover CD di K (un CD-ROM pieno zeppo di demo e di giochi shareware che potrete trovare allegato alla rivista), avrò una sezione tutta mia nella quale poter includere *le soluzioni complete* di quei giochi, magari già pubblicati tempo addietro, di cui tanto mi parlate nelle vostre richieste di aiuto. Sul Cover CD numero 1 troverete le soluzioni di *Monkey Island 2* (con grande gioia di Alessandro Salvato), di *Discworld 1* e di *Sam & Max*. Nel prossimo CD-ROM posso già anticiparvi la presenza delle soluzioni di *Monkey Island 1*, di *Alone in the Dark 1* e dell'avventura che più verrà richiesta in quest'ultimo mese. Quindi, se siete impantanati lungo il percorso di qualche gioco, scrivetemi con rinnovata speranza, indicandomi espressamente di inserire la soluzione che più vi necessita sul CD-ROM. E' un esperimento che mi servirà per capire quali sono le soluzioni più richieste. Che aspettate? Scrivete, scrivete, scrivete...

COMMAND & CONQUER SUGLI SCUDI

RAMmendato Cyber Master, sono bloccato alla missione del "Dott. Moebius" in Command & Conquer. L'elicottero viene subito abbattuto e non so più che cosa fare. Puoi aiutarmi con un consiglio o una strategia? (Naturalmente gioco con i GDI).

Roberto Donna - Casale Monferrato (AL)

HARDiscoso Roberto, la tattica che ti consiglio è questa: dopo che l'elicottero è stato abbattuto (non preoccuparti, al momento giusto ne arriverà un altro), concentrati sulle truppe di terra che arriveranno da sinistra (cioè da sotto il fiume). La tattica da usare è quella di esplorare questa zona di terreno, correndo al riparo della torre lanciamissili non appena verrai a contatto con qualche unità nemica. Fatto questo, dovrai avventurarti prudentemente e con una forza adeguata oltre il ponte verso nord. Salva spesso e con nomi differenti le varie situazioni, in modo da non dover ricominciare da capo la missione nel caso in cui la situazione si facesse davvero disperata. Io, dopo due tentativi falliti, sono poi riuscito a vincere: fammi sapere come è andata, OK?

TRUCCHETTI SÍ, TRUCCHETTI NO...

Cablatissimo Cyber Master,
volevo sapere se per caso nella tua nuova memoria artificiale (espansa a 4 Gigabyte) ci fosse qualche piccola password o trucchetto riguardante Command & Conquer (tipo: immortalità, soldi infiniti, tempi di produzione degli edifici accelerati, ecc...).
Adesso che ci penso, gradirei conoscere anche qualche password riguardante Rebel Assault 1. Sai, è un sacco di tempo che ci gioco e non l'ho ancora finito.
Ti ringrazio anticipatamente.
Cordiali Saluti

Alessio Scipione - Bologna

Phantasmagorico Cyber Master,
sono bloccato a una missione di Command & Conquer. Non avresti per caso una gabolina piccola piccola per darmi una mano?
Thank you very much!!!!!!?

Andrea Serafini - Ascoli Piceno

Per l'ennesima volta (ormai non so più come ripetermi) comunico a tutti i lettori di K che non esistono trucchi, password o gaboline per i giochi prodotti dalla Westwood. Comunque, adesso che è disponibile uno scintillante CD-ROM allegato alla rivista, sarà mia premura in uno dei prossimi numeri allegare un editor di file di salvataggio per questo gioco. Esso vi permetterà di potenziare oltre ogni limite le vostre unità, rendendole così invincibili e capaci (si spera) di finire questo meraviglioso gioco di strategia in tempo reale.

RIPPER: UN PO' DI SANGUE E TANTO CYBERSPAZIO

Semiotico ed eulistico Cyber Master,
ho da poco comprato un nuovo gioco secondo me molto bello: Ripper. Sono però bloccato nel cyberspazio (quasi all'inizio) perché arrivo al sito di Falconetti ma non riesco ad entrarvi. Cosa devo fare? Grazie grazie grazie.

Paolo Migliorini - Milano

Cosmico Paolo,
prego prego prego. Per entrare nel sito di Falconetti devi immettere una password (Circus Maximus), ottenibile torchiando a fondo Twing. Una volta entrato, dovrai superare la protezione: ricorda che colpendo un alleato otterrai un suono di bassa frequenza, mentre colpendo un nemico sentirai un suono piuttosto metallico. Il trucco sta nel colpire solo i nemici. Del resto, i bersagli appariranno sempre nello stesso posto, per cui basta riprovare un po' di volte e con un buon esercizio di memoria passerai oltre.

DESCENT AGAIN

Dottorissimo Cyber Master,
Per la prima volta ho acquistato K. Appena l'ho visto sono rimasto sbalordito!!! E' davvero bellissimo! Avevano proprio ragione i miei amici. Comunque a parte tutto ho un nuovo gioco (Descent) che mi fa girare... la testa! Purtroppo mi blocco al primo livello per cui vorrei tanto dei buoni suggerimenti. Sono certo che non mi abbandonerai.
Grazie in anticipo.

Giorgio Manieri - Lecce

Pazientissimo Giorgio, devi sapere che Descent è stato uno dei miei più grossi amori: non ricordo quante sono state le notti passate coi miei riflessi cybermasterici ridotti al minimo a causa di un'overdose di Descent... Comunque, cyberfarneticazioni a parte, ecco un po' di codicilli:
GABBAGABBAHEY - Per attivare il cheat mode.
SCOURGE - Per avere tutte le armi.
MITZI - Per avere tutte le chiavi.
RACERX - Invulnerabilità.
GUILE - Invisibilità.
TWILIGHT - Scudi di nuovo al massimo.
FARMERJOEx - Per selezionare un livello (x= n° del livello).

STONEKEEP, SEMPRE STONEKEEP

Mefistofelico Cyber Master,
sono quasi due mesi che sono bloccato al 13° livello di Stonekeep e non riesco ad uscirne. Non riesco a trovare l'uscita e dopo un po' muoio congelato per il freddo. Mi puoi aiutare? Grazie un miliardo!

Matteo Sondalo - Bergamo

Angelico Matteo,
mi sembra un poco strano che dopo tutti i problemi incontrati nel 10° e 11° livello tu ti vada ad impantanare al 13°, relativamente più semplice rispetto agli altri due. Comunque, devi trovare il messaggio (parchment) che si trova nascosto sotto ad un mucchietto di neve posto esattamente al centro del livello e portarlo a Gorza, che in cambio ti regalerà un incantesimo di protezione dal freddo glaciale di questo livello. Per trovare l'uscita devi recuperare un martello fatato (l'Ice Hammer) nascosto dietro un finto muro (in basso a destra della mappa), grazie al quale potrai disintegrare un buon numero di muri che ti bloccano la strada prima di giungere all'uscita.

CYBER MASTER

Nome: .....

Cognome: .....

Indirizzo: .....

Età: .....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso
Edi.Progress - via Pagliano, 37 - 20149 Milano

PIU' FURBO DI UNA VOLPE

O volpinoso Cyber Master,
sono un ragazzo di 9 anni che legge da poco la tua bella rivista. Ti chiedo un tuo aiuto per il gioco Titus the Fox su cui mi sono bloccato. Non riesco più ad andare avanti e mio fratello grande che compra lui la rivista non mi vuole aiutare. Mi puoi aiutare tu?

Luca Nostropi - Vercelli

Ma certo o prode Luca! Ad un nuovo lettore non si può mai dire di no. Ho detto della tua lettera a Silvia (a lei è piaciuto un sacco quel gioco) ed ecco, come per magia, l'elenco completo di tutte le password dei livelli:

Livello 1 - 72BC	Livello 7 - 594E
Livello 2 - 9CED	Livello 8 - 2F64
Livello 3 - BFBC	Livello 9 -AH64
Livello 4 - 11BB	Livello 10 - A783
Livello 5 - A12AC	Livello 11 - 9EE0
Livello 6 - FC13	Livello 12 - 76DC

PostalDream
Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer

Tuffati in un MARE di OFFERTE
Telefonate anche per i prodotti non visibili.

Sintonizzatore TV
cod. TUN01L L. 176.000
Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV ad alta definizione con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

Espansione Esterna da 2 MB per Amiga 500 - 500 plus - 1000
cod. ESP04F • L. 311.000

Drive Esterno Amiga Passante
cod. DRI03GL. 132.500

AMIGA 1200/4000
SUPERVGAMI
cod.SVG 01D L. 243.000
Scheda che consente un rapido collegamento esterno tra un monitor VGA o SVGA.
NOVITA'

NOVITA' Player Melody
cod. MID 02D L. 47.000
PC e COMPATIBILI
Midi Kit Sound Blaster con 2 cavi Midi di Collegamento e 2 Game Port (é utilizzabile anche con schede compatibili Sound Blaster)

NOVITA' AMIGA FOX Keyboard
cod. INT 02D L. 65.000
Interfaccia per utilizzare tastiere XT/AT con AMIGA 2000-3000-4000 CDTV CD 32

Memory Card per AMIGA 600/1200 PROMOZIONE
1 MB ram — cod. ESP05F L. 126.000
2 MB ram — cod. ESP06F L. 212.000
4 MB ram — cod. ESP07F L. 392.000
Espansioni

Espansione Velocizzatrice per Amiga 1200 - 32 bit
cod. ESP09F L. 196.000
Versatile espansione per Amiga 1200, che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 196.000. La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb.
Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.
Per RAM DI ESPANSIONE 1 MB. £. 75.000
PROMOZIONE

ACCESSORI PER C 64 Confezione da 10 cassette con 60 giochi L. 14.000 (disponibili 6 confezioni)

ALIMENTATORE	L. 42.500	PROVA JOYSTICK	L. 14.500
CARTRIDGE tipo NIKI	L. 33.000	JOYSTICK RAMBO	L. 23.500
CARTRIDGE tipo FINAL	L. 37.500	JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN.	L. 26.500
CARTRIDGE allinea testine	L. 21.000	MOVIOLA	L. 12.000
RESET DI MEM./DUPLICAT.	L. 7.900	COVER C64 NEW/OLD	L. 9.900
PENNA OTTICA CON CASSETTA	L. 15.700	COVER PER REGISTRATORE	L. 4.900

PER ORDINARE *Tutti i giorni dal lunedi al venerdi dalle ore 9,00 alle ore 12,30 Dalle ore 14,30 alle ore 19,00*
Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

24068 SERIATE (Bergamo) Via Correggio, 13
Tel. 035/32.17.06 Fax 035/32.17.09

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome
indirizzo — N° civico
città — (Prov) — C.A.P.
pref. — telefono

cod. accessorio	computer	prezzo

☐ pagherò al postino
☐ allego ricevuta vaglia postale
☐ allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

☐ spese postali di spedizione L. 8.000
☐ spese postali spedizione di invio urgente L. 13.000
☐ spese di spedizione con corriere espresso L. 18.000

I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA
totale

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI Amiga K

TNT Cheat

Urka! Le vacanze sono già finite ed io, nonostante la mia visita al dolce ed assolato Kazakistan durante il suo periodo di massimo tepore (abbiamo toccato una punta di -34 gradi sotto zero! Brrrrrrrr!), sono tornato carico carico di trucchettini e gabolette. Ormai non vi dico nemmeno più di inviarmi trucchi perché ne arrivano addirittura troppi... Comunque, con l'arrivo del rifulgente Cover Disk di K (che vi invito a provare subito e a pubblicizzare presso i vostri amici), non è detto che non riesca a trovare un angolino digitale su cui registrare un po' più di informazioni rispetto alla versione puramente cartacea. Del resto si sa: anno nuovo, vita nuova... Ah dimenticavo: Buon anno a tutti!
Dottor Kernal

RAPTOR

Se non sbaglio è merito di un nuovo lettore, Marco che vive a Pennabilli ed ha 14 anni (sì Marco, sto proprio parlando di te!), se siamo venuti in possesso di un trucchettino sfizioso per l'ottimo sparatutto (shareware e non) della Apogee.
Prima di far partire il programma, da DOS digitate (tutto in maiuscolo) SET S_HOST=CASTLE per ottenere l'invulnerabilità. Facile, no?

NOVASTORM

Giovannino Venturoli di Milano mi ha mandato una simpatica lettera in cui mi invitava a fornirgli qualche codice per Novastorm, lo sparatutto della Psygnosys che tante notti mi ha rubato al sonno. Eccoti subito la "gabola definitiva": durante la partita, digita la parola TOMATOES (tutta in maiuscolo) e non avrai più problemi.

MORTAL KOMBAT 3

Ebbene sì, qualche pazzo fanatico e infaticabile sta ancora sperimentando nuovi trucchi per questo gioco che ormai non è più un passatempo ma uno stile di vita... Franco Venturi di Ferrara mi ha suggerito di provare (durante una partita a 2 giocatori) a premere contemporaneamente i tasti calcio basso e pugno basso per tutti e due ilottatori. Naturalmente questo trucco funziona solo con l'aiuto di un amico (a meno che non possediate 4 mani!). Il risultato è di avere un costante recupero di energia vitale durante lo scontro.

HEXEN

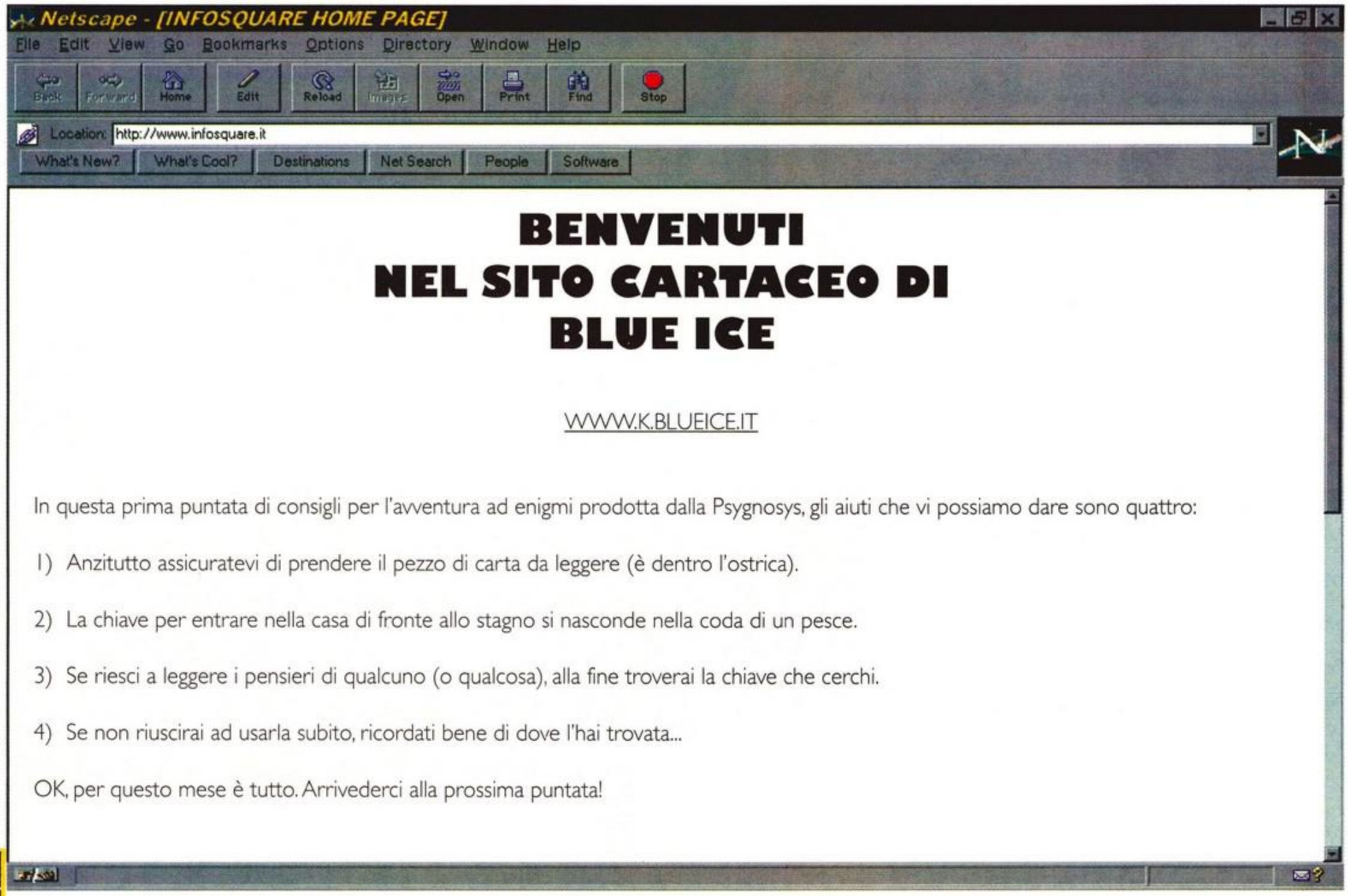
Per l'impareggiabile Sparatutto fantasy della Id Software abbiamo pubblicato codici, gabole e cheat in tutte le salse. Sembra però che qualcuno ancora non le conosca (mi riferisco a Fabio Tinnisi di Roma, a Luca Ponaber di Bolzano e a Franca Graziolini di Torino). Ma vi siete messi d'accordo per chiamare tutti nello stesso giorno all'hot-line? Comunque, come promesso, ecco pubblicati tutti i codici di cui sono a conoscenza, sia per la versione shareware che per quella registrata.

TNT CHEAT VERSIONE SHAREWARE

BGOKEY - Per attivare il god mode.
EBIESSMAN - Per attivare il "Pig Mode" ed essere un maiale combattente!
CSTIKA - Per uccidere allegramente tutti i mostri del livello in un solo istante.
SGURNO - Per andare subito al massimo dell'energia.
BRAFFEL - Per avere subito 25 esemplari di ogni oggetto presente nel gioco.
RRETTENMUND - Per vedere quanti frame al secondo "tira" il vostro computer.
PLIPOx - Per cambiare classe al personaggio (dove x è un numero da 0 a 2).
RJOHNSON - Per poter passare attraverso i muri (il noclipping di Doomesca memoria).
MRAYMONDJUDY - Per avere subito tutte le chiavi.
CRHINEHART - Per avere subito tutte le armi, tutte le munizioni e il pieno di armatura.

VERSIONE REGISTRATA

SATAN - Per attivare il god mode.
BUTCHER - Per uccidere allegramente tutti i mostri del livello in un solo istante.
CLUBMED - Per andare subito al massimo dell'energia.
DELIVERANCE - Per attivare il "Pig Mode" ed essere un maiale combattente!
INIT - Per ricominciare da capo un livello.
LOCKSMITH - Per avere subito tutte le chiavi.
INDIANA - Per avere subito 25 esemplari di ogni oggetto presente nel gioco.
MAPSCO - Per avere la mappa completa di tutto il livello corrente.
SHERLOCK - Per poter passare attraverso i muri (il noclipping di Doomesca memoria).
NRA - Per avere subito tutte le armi, tutte le munizioni e il pieno di armatura.
SHADOWCASTERx - Per cambiare classe al personaggio (dove x è un numero da 0 a 2).



STREE FIGHTER 2 TURBO

Vi piacerebbe giocare a questo grande picchiaduro in alta risoluzione? Allora (funziona solo con la versione CD-ROM) digitate da DOS prima di cominciare a giocare il seguente comando: D:\SF2 /VESA105. In questo modo avrete una grafica in Super VGA! Attenzione: nel caso in cui il vostro lettore di CD-ROM fosse associato ad un'altra lettera dell'alfabeto (E,

THEME PARK

Paolo Arnaldi di Roma (7 anni!) mi chiede gentilmente se gli posso dare un trucco per il bel gioco della Bullfrog in versione Amiga.
I codici, o meglio, il codice è questo: devi digitare MIKE quando ti viene richiesto il nome (o il soprannome, non ricordo). A questo punto, è sufficiente premere:

C - Per avere un sacco di soldi in più.
Z - Per fare in men che non si dica tutte le attrazioni.
X - Piazzare liberamente le parti "naturalistiche" (alberi, giardinetti, ecc.).

ZOOL 2

Sempre per Amiga ecco il codice promesso a Daniela Bonaldi di Milano (ogni promessa è debito). Per attivare il cheat-mode bisogna digitare nella schermata dei titoli BUMBLEBEE (in maiuscolo). Nel caso tu non riesca a finire un livello, per saltare a quello successivo è sufficiente premere il tasto [RETURN].

WITCHAVEN

Mi viene chiesto per l'ennesima volta aiuto su di un gioco di cui ho già pubblicato i trucchi almeno tre volte... Ohibò, ma la leggete la mia rubrica o no? E se non la leggete, perché cavolo mi chiedete di pubblicare i trucchi? Comunque, a Leonardo Massanerdi di Rovigo lascio il beneficio del dubbio (che sia un nuovo lettore?), per cui ripubblico per l'ennesima volta i codici utili (ce ne sono un sacco che vi fanno schiattare all'istante) del buon sparatutto 3D fantasy della Intracorp.

VIDEOGAME
EXPO

18-19 gennaio 1997

orario 10-18,30

2ª EDIZIONE

Parco Esposizioni
Areoporto Milano Linate
NOVEGRO

Per informazioni e iscrizioni:
COMIS LOMBARDIA Via Boccaccio, 7 - 20123 Milano
Tel. (02) 46.69.16 (5 linee r.a.)
Fax (02) 466911

Volevate una mia foto? Bene! Siete stati accontentati, nonostante sia stata un'idea della Redazione (questa volta, però, non la passeranno liscia!!!). Per qualsiasi lamentela inviate le vostre missive alla "Silvia virtuale", oppure godetevi il gioco! Ho iniziato il nuovo anno concedendomi una sciatina! Quanta neve! Le giornate sono ancora corte e la luce va via presto... Per fortuna c'è Cyber Master che, con una pila sulla fronte, illumina la pista anche di notte!!! Kiss. ***Silvia***

UNA QUESTIONE DI MORALE

Carissima SIlvia, sono Alessio e ho 19 anni, studio Legge e ti scrivo per dirti che fino a poco tempo fa ero un fan accanito della ID Software, oggi invece sono arrivato al punto di odiarla, tanto che sarebbe necessario e salutare per l'anima boicottarla. Nel Novembre dello scorso anno ho acquistato il mio PC, e non vedevo l'ora di avere tra le mani quello che doveva essere un capolavoro: Doom 2. Appena l'ho avuto me lo sono gustato dall'inizio alla fine, rimanendone totalmente attratto tanto che anch'io lo ritenevo un grande videogioco. Memore di questo ho atteso con ansia l'uscita del suo successore: Quake, che ho comprato tre mesi or sono. Mi è piaciuto per la grafica e la giocabilità, ma ho notato che su ogni arco vi è raffigurata l'immagine di un caprone con le corna ritte e gli occhi vermigli, e ciò mi ha dato abbastanza fastidio. Ultimamente sono riuscito a trovare una copia (originale) del primo episodio di Doom. Non vedevo l'ora di giocare, ma già dai primi livelli c'era qualcosa di strano che non mi piaceva fino a quando sono arrivato, mi sembra, al quinto muro, dove in una stanza c'era per terra una svastica gigantesca. Già cominciai ad avere conati di vomito. Ho poi iniziato il secondo livello migliore per la difficoltà dei muri, ma a dir poco schifoso per quanto riguarda i disegni sulle pareti. Ci sono, infatti, un'infinità di croci rovesciate, pentacoli insanguinati con l'immagine del caprone (a ridaglie), e chissà quanti altri altri simboli satanici che mi hanno lasciato esterefatto. Io, che sono Cristiano, mi ritengo profondamente offeso, ma quello che mi preoccupa di più è l'effetto che tutto questo potrebbe avere su un bambino di 12 anni, ad esempio. Potrebbe prendere la cosa come un gioco e invece è giusto educarli sul fatto che è pericoloso scherzare con le divinità, sia buone che cattive (a maggior ragione con queste ultime). Inoltre ho saputo che in Doom 2, nonostante non vi siano immagini esplicite nell'ultimo muro, il trentesimo, è stato registrato al contrario un messaggio palesemente e schifosamente satanico. Dopo tutto ciò vorrei sapere da te se è giusto riempire i videogiochi di immagini sataniche ma anche di svastiche e simboli inneggianti a quello che è stato il peggior evento che ha caratterizzato in negativo il nostro secolo. Perché la premiata ditta Romero-Carmack deve per forza pubblicizzare le proprie inclinazioni tremendamente negative? Mi affido alla TUA sensibilità femminile (sicuramente VOI DONNE ne avete una più di noi) e alla TUA infinita saggezza per una risposta esauriente al caso. Scusa per la lungaggine della lettera, ma gradirei il parere di un esperto in campo videoludico, e anche oltre.

CIAAAAAAOOOO...

Caro Alessio, ho letto con interesse la tua lettera, perché può dare adito a una interessante riflessione. Personalmente ti consiglierei di lasciare perdere certe considerazioni. Un gioco è un gioco, e come tale va affrontato. Nello scorso numero di K, il nostro Roy ha definitivamente inciso su un "blocco di granito" la parola fine alla diceria che circola sui videogiochi: cioè che nuocerebbero alla salute. Ti sei mai chiesto nei giochi da te descritti che ruolo rivesti? Sei forse un seguace di Satana? Certo che no! Comunque interpreti la parte di colui che lotta per sconfiggere il male (e mi sembra che al termine di ogni gioco ci sia una frase significativa che ti esalta e ti ringrazia per il lavoro svolto...). Se così non fosse, cosa dovremmo dire di tutti i programmi televisivi o di quelle riviste dal taglio tipicamente familiare che illustrano stupri, violenze, carneficine... Secondo le tue considerazioni i ragazzi che quotidianamente vedono le immagini sul televisore di casa (anche durante i telegiornali!) dovrebbero diventare dei potenziali assassini... E' logico che ci sono persone più o meno sensibili a determinati argomenti, ma come accade per il televisore (un telecomando ti permette di cambiare canale e di non seguire ciò che ti turba), così accade per i videogiochi (Quake e Phantasmagoria, ad esempio, hanno la possibilità di settare con una password l'accesso alle scene più o meno cruente). Purtroppo gli sviluppatori di questi giochi hanno introdotto dei simboli cosiddetti "satanici" (pensa che non me ne ero mai accorta!)... ma suvvia, è solo un gioco! Prendilo come tale! Kissoni.

RICHIESTA DI AIUTO

carissima Silvia, sono nuovamente Ranieri, e questa volta ti scrivo perché

vorrei sapere se il videogioco "Shannara", che avrete sicuramente recensito (io mi sono perso quel numero) e del quale avete fornito alcuni trucchi (quel numero non ce l'ho più), è tratto dalla serie di racconti fantastici di Terry Brooks (con l'informatica, il mio hobby preferito è la lettura) e di che genere è. L'altro favore che ti chiedo (questa è una richiesta strana) è se puoi fare da tramite per essere messo in contatto con persone (sicuramente poche o nessuna) che siano in possesso del gioco "Elvira II" e che vogliono scambiare consigli e suggerimenti con il sottoscritto. Spero che non ci siano difficoltà nel risolvere questi miei "problemi" (almeno per il primo), quindi ti ringrazio per l'interessamento e ti saluto con un immenso bacione.

Ranieri

Ciaaaooo! Ti confermo che Terry Brooks ha ispirato i programmatori della 7th Level, e che il gioco (guarda caso) è una avventura "fantastica"! Per quanto riguarda il gioco "Elvira...", beh... chi vuole può usarmi da tramite! In fondo le notizie che vi scambiereste potrebbero interessare anche altri lettori! Baci.

VOCE DI FANCIULLA

Cara super-mega-galattica Silvia (seguono una serie di disegnini extraterrestri molto carini, ndr.), da qualche anno sono una vostra accanita lettrice (da quando cioè sono diventata appassionata di videogiochi), e ora devo ammettere che il mondo dei computer è davvero affascinante. Lasciamo da parte le formalità e veniamo al nocciolo della questione: ho scritto due volte a quel MUCCHIO DI GRASSO LUBRIFICANTE del CYBER MASTER, ma senza ottenere risposta. Ora mi rivolgo a te! Sperando che tu non sia della stessa composizione chimica.
1) Cosa signlifica che "Jedi Knights" (il seguito dell'acclamato Dark Forces) sarà per Windows 95? (vedi K-89).
2) Cosa significa che per "Chessmaster 5000" è necessario avere installato Windows 95?
Vuol forse dire che un Pentium 100, 8 MB di RAM, CD doppia velocità, scheda video SVGA, mouse, joystick (e chi più ne ha più ne metta) non bastano? Non sono sufficienti questi requisiti?
O bisogna avere per forza installato Windows 95? Per favore rispondimi, altrimenti sarò costretta a pensare che tu e il Cyber Master siate la stessa persona (o no?).

Cinzia.

Ma... Cinzia... Ma... Cosa ti viene in mente! Ma tu lo hai mai visto il Cyber Master? Lui è... è... di metallo! E' una macchina, è bruttino, e freddo e oleoso! Io sono calda, morbida, tenerona... Sono esattamente l'opposto!!! Comunque, per rispondere alle tue domande, ti dirò che per tua grande gioia dovrai installare Windows 95 sul tuo computer, altrimenti niente giochi!!! Già che ci sei ti consiglierei di aumentare la RAM del tuo PC (almeno a 16 MB), e magari cambia il tuo processore, comprando un bel 133MHz (meglio se prendi un 166!!!). Ricorda che il tuo CD-Rom comincia ad essere obsoleto, e che per poter giocare a Jedi Knight sarà necessario possedere almeno un CD 4x!!! Questo è lo scotto da pagare per giocare ai giochi del futuro... Un abbraccio...

NESSUNO LO PUO' GIUDICARE... GRAND PRIX 2!

Ciao carissima Silvia,
mi chiamo Dario Cecconi e ti scrivo dalla provincia di Livorno. Spero di poter dare una mano nella risoluzione di uno dei più grandi dilemmi di questo secolo: GP2 è un gioco favoloso o è solamente una bidonata? Ho visto GP2 per la prima volta da un amico e ne sono rimasto assolutamente impressionato: ho deciso di acquistarlo, anche sapendo di avere un miserissimo ma fedele 486/40MHz (secondo voi posso far parte dell'A.V.I.?).
Il giocarlo al minimo di grafica mi ha però permesso di assaporare gli aspetti della guida molto più approfonditamente di tutti i miei amici. Ho giocato a GP2 in ogni modo possibile, con tutte le auto, con un joystick e con i tasti, le auto sono ancora troppo resistenti: se tocco un muro voglio che almeno il cerchione si pieghi, e ho potuto confrontarlo con GP, Nascar, Indy 1 e 2. Quello che ho concluso è che GP2 ha ancora alcune pecche del vecchio GP, tra le quali il fatto di non potere scegliere liberamente la traiettoria (solo con "aiuto sterzo" che forse Stefano ha dimenticato di scollegare); inoltre sono mesi che gioco e non ho ancora visto una goccia d'acqua.
Per quanto riguarda i pregi, trovo che GP2 sia molto realistico: vorrei far notare che in GP entrando in curva con le ruote bloccate (le anteriori) non si subiva nessuna perdita di direzionalità, contrariamente a quanto avviene adesso, ed è interessato anche il fenomeno di ondeggiamento che accade affrontando una curva in modo sbagliato (solitamente succede quando si frena troppo tardi in una curva 3/4), per non parlare poi di come tutte le variazioni, anche piccole, di assetto si sentono durante la guida della vettura e caricando uno stesso assetto da un'auto all'altra, i risultati cronometrici non sono uguali. Inoltre una cosa che non avevo mai visto in un gioco: a livello ASSO alcuni doppiati (a me è successo a Monaco) si sono fatti da parte per farmi passare e poi si sono tranquillamente riaccodati. Incredibile!!!
Per ultimo vorrei far presente che vincere un campionato non è affatto così facile, si verificano rotture, e se non è la tua giornata non vinci (spiego meglio): Canada a livello ASSO; la mia auto filava alla perfezione e con 3 Pit Stop continuavo a guadagnare giro dopo giro. Ad un certo punto, con 15" di vantaggio mi "giro" alla Island Harpin. Riparto 5° e continuo a recuperare fino alla testa per poi ricadere in modo sempre diverso nella 5a piazza dove poi ho finito la corsa. Spero che altri, come alcuni miei amici, abbiano notato tutto ciò e abbiano capito che le vere emozioni GP2 le regala (oltre che con la grafica) con delle sensazioni e un coinvolgimento mai provato prima.
Saluti a tutti e un baciotto a Silvia.

Dario Cecconi - Collesalvetti (LI)

Carissimo Dario, abbiamo dato ancora voce a GP2 e a uno dei suoi sostenitori! Certo è che questo gioco fa ancora discutere, nonostante siano usciti altri prodotti similari... Evidentemente ha parecchi lati positivi che la gente ama far conoscere. Personalmente sono d'accordo con te riguardo al gioco, anche se mancano alcuni dettagli di realismo che lo renderebbero "quasi" insuperabile.
Invito altri lettori a dire la loro su questa rubrica e sul mitico ma discusso Grand Prix 2.
Baciotti.

INTERNET HIT PARADE

I siti più gettonati e scelti per voi da K, questo mese si dedicano esclusivamente nel farvi divertire. Difatti vi consigliamo una serie di indirizzi dove potrete trovare giochi da scaricare sul vostro Pc, oppure dove potrete giocare on-line con utenti da tutto il mondo. Che dire, di più? Buon divertimento!

DATE UNA DIMENSIONE INTERNET AI VOSTRI GIOCHI

http://www.sierra.com/
Ecco il sito della Sierra, uno dei nostri preferiti. Qui non solo potrete trovare i giochi più famosi della software house americana, ma potrete provare l'ebbrezza di giocare on-line. Ovviamente dovrete avere uno dei prodotti Sierra elencati più avanti. Un pulsante apposito vi introdurrà nel mondo del gioco in rete, e vi darà la possibilità di provare: Blackjack, Poker, Powerchess, Football 97, Trophy Bass 2, Dr. Brain4. Presto sarà possibile giocare con: Mission Force, Cyberstorm, Earth Siege 2, Birthright, Shivers2.

PHILIPS: AVVENTURE E PICCHIADURO

http://www.philipsmedia.com/media/games/
Il sito della Philips Media propone una serie di demo dei loro prodotti da scaricare e da provare... come Timelapse e FX Fighter Turbo.

AVVERSARI DI TUTTO IL MONDO UNITEVI!

http://www.ea.com/matchup.html
Registratevi al sito della Electronics Arts, e potrete trovare utenti in tutto il mondo disposti a fare una partita con voi ai giochi: NHL 96, 97 Space Hulk, MADDEN NFL 97, NATO Fighters, NBA LIVE 97, Werewolf Vs. Comanche, FIFA Soccer 96 97, Syndicate, PGA TOUR 96 for Windows 95, The Need For Speed, TRIPLE PLAY 97, Advanced Tactical Fighters, Magic Carpet, USNF 97, Hi-Octane, Road Rash, Fire Fight. Entro un mese riceverete le e-mail di utenti in tutto il mondo disposti a competere contro di voi.

IL SITO-GIOCHI PIU' TRAFFICATO DEL MONDO

http://www.lucasarts.com/menu.html

Scaricatevi le demo dei giochi Lucas Arts, in modo da poter valutare l'effettiva capacità dei programmatori. I giochi in arrivo sono decisamente molto appetitosi, e vi promettiamo che K non sarà insensibile al loro fascino.

WARNER NON FA SOLO FILM...

http://www.warneractive.com/Docs/options.html

Sito della mitica Warner Interactive. Potrete scaricarvi le demo dei loro migliori prodotti, quali The Chaos Engine, Panic In The Park, Where's Waldo? Good games, guys!

COMMERCI E AVVENTURE INTERGALATTICHE

http://www.infosquare.it/fun/

Da un provider italiano, ecco la possibilità di interagire con un giochino davvero divertente: Trade Wars 2002.

Cos'e' ?

Trade Wars 2002 é un gioco multiutente offerto da InfoSquare BBS a tutti i suoi abbonati.
In TW il giocatore veste i panni di un Trader di un lontano futuro. L'obiettivo del gioco é a discrezione del giocatore; ognuno é libero di diventare il terrore dell' universo o il paladino dei Federali. O meglio, é libero di provare ...
Nulla é predefinito e chiunque é libero di cambiare la propria condotta quando vuole. Massima liberta' di gioco e scenario popolato da giocatori umani rendono TW uno dei giochi per BBS più coinvolgenti ed interessanti. Troverai Trade Wars nell'area di InfoSquare dedicata ai giochi on-line.

Ok, si parte...

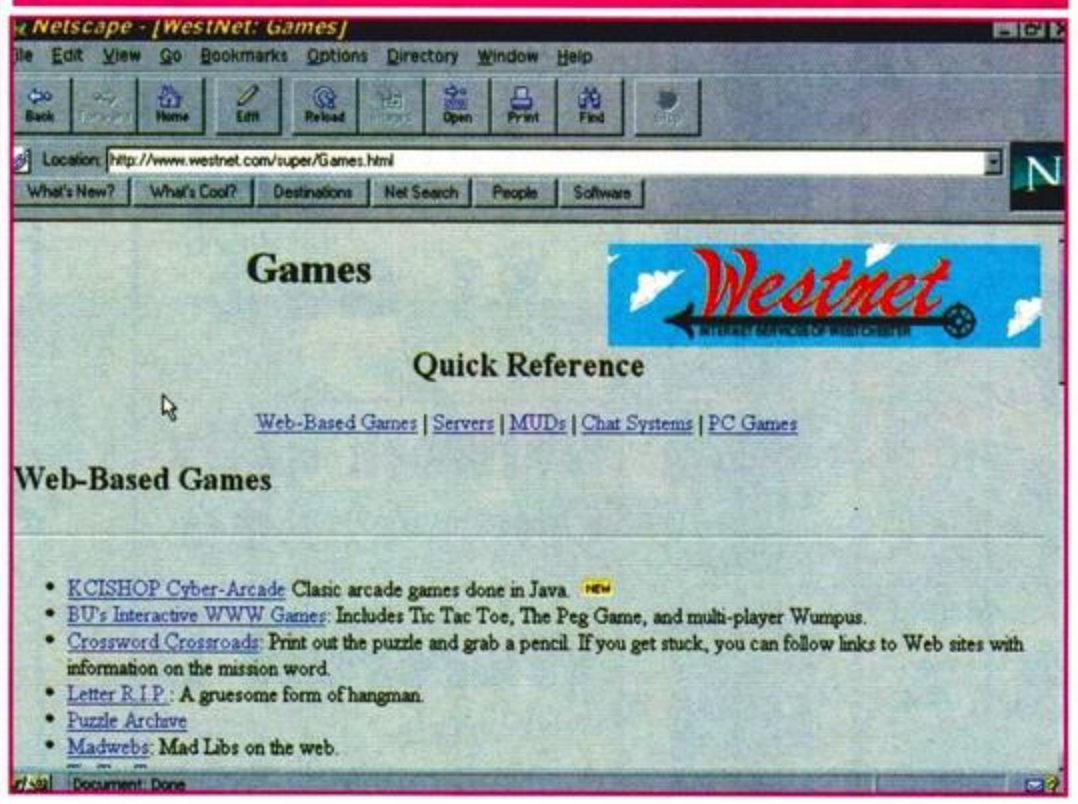
1.Ogni giocatore dovrà registrarsi nel gioco scegliendo se usare la user utilizzata solitamente in BBS, oppure adottare un nuovo soprannome appositamente per TW. Subito dopo occorrerà scegliere anche il nome della astronave.
2.Ogni nuovo giocatore parte dal settore 1. E' il settore Federale che ospita la Terra.
3.In tutti i settori Federali, i nuovi Traders sono al sicuro fino a quando mantengono un basso livello di esperienza e non infrangono leggi.

GRATIS, GRATIS, GRATIS!

http://www.shareware.com/

Lo sappiamo, ve lo abbiamo già segnalato... ma non vi abbiamo dato la parolina magica per poter accedere a centinaia di giochi in versione shareware, pronti per essere downloadati!!!
Guardate la foto... nella casella "Quick Search" digitate "games", e nel campo immediatamente sottostante selezionate "All-categories". Ovvio, no?

ADATTO ANCHE AI PAPA' UN PO' IMBRANATI...



http://www.westnet.com/super/Games.html

Un sito americano dove sono immediatamente disponibili alcuni giochini, semplici ma simpatici. Provate a battere il computer in un combattutissimo Tris, oppure in altri giochi più o meno impegnativi. Divertimento assicurato, soprattutto se fatto in compagnia.

CAPITAN MAX presents

TOP game

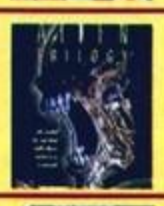
LEGENDA:

▲ = IN SALITA
▼ = IN DISCESA
▬ = STAZIONARIO
NE = NEW ENTRY

Questi dati sono stati rilevati nel periodo **NOVEMBRE - DICEMBRE** con la preziosa collaborazione di:

ASTROCOMPUTER (06/786174, Roma);
PERGIOCO (02/29524256, Milano);
SOFTWARE UNIVERSE (02/4230010, Milano).

PC CD-ROM

1	NE		Red Alert
2	NE		Tomb Raider
3	NE		Fifa '97
4	▼		Broken Sword (ITA)
5	NE		Alien Trilogy
6	▼		F1 GP2
7	▼		Network Rally Championship
8	▲		Warcraft II
9	NE		Scudetto 2
10	▼		F - 22

MAC

1	NE		Phantasmagoria
2	▬		Gabriel Knight II
3	NE		Full Throttle

SATURN

1	NE		Worldwide Soccer '97
2	NE		Exumed
3	NE		Sonic 3D

PLAYSTATION

1	NE		Fifa '97
2	NE		Die Hard Trilogy
3	NE		Star Gladiator

SONIC CD

Genere: Platform
Casa: SegaPC
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Richiede windows 95, un bel Pentium 75, 8MB di RAM, CD doppia velocità, scheda sonora Sound Blaster o compatibile.

K VOTO 825

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

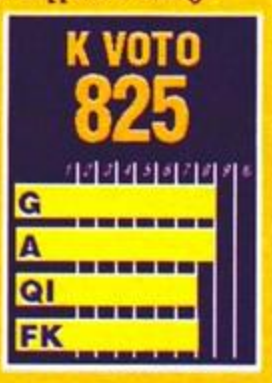
BEDLAM

Genere: Azione e strategia
Casa: GT Interactive
Sviluppatore: Mirage

PC CD-ROM

Per giocare a Bedlam in DOS beata un 486 DX2 66 Mhz con un CD a doppia velocità, 8 MB RAM, una scheda SVGA e almeno 50 MB liberi su hard diek. Per Windowe 95 si gioca con un Pentium 166, un CD a quadrupla velocità, 16 MB RAM e 100 MB su hard diek.

K VOTO 825



L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

AMOK

Genere: Sparatutto 3D
Casa: GTI
Sviluppatore: Scavenger

PC CD-ROM

Per Amok non occorre fare come quei ragazzini che hanno dato fuoco all'appartamento dell'amica per rubarle la consolle!!! Infatti vi si chiede solo un 486 DX2 66 con 8 Mb di Ram ed un CD-ROM. Per essere giocato al meglio invece vi serve un P120 con 16 Mb di Ram e un CD-ROM almeno 2x.

K VOTO 840

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BLINDNESS

Genere: Avventura
Casa: Mondadori Newmedia
Sviluppatore: Dedalomedia

PC CD-ROM

Per interagire con Blindness consigliamo un PC compatibile Pentium 75 o superiore, Microsoft Windows 95, Risoluzione video 640x480 a migliaia di colori (SVGA), 8 Mb di Ram, Lettore CD-ROM (a quadrupla velocità), Scheda audio 16 bit compatibile Windows 95 con amplificatori o cuffie, e un mouse.

K VOTO 910

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

CRUSADER

Genere: Sparatutto isometrico 3D
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Origin

PC CD-ROM

Ammesso che ormai chi legge e compra questi giochi, col 486-DX2-66Hz-8MBRAM ci scrive la lista della spesa. Con un P60 a 16 MB di ram il gioco scatta. Se non avete almeno un 75, preparatevi a lunghe notti di agonia. Funziona anche il joystick, 'sta volta; mi raccomando l'audio!

K VOTO 870/910

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DEATH RALLY

Genere: Corse di macchine
Casa: GTI
Sviluppatore: Apogee

PC CD-ROM

Per una volta il vostro portafogli non dovrà subire un salasso eccessivo: un 486 66DX2 sarà più che sufficiente per gestire al meglio Death Rally. Attenzione invece alla scheda sonora che sia ben settata, altrimenti addio gioco o addio sonoro.

K VOTO 820

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

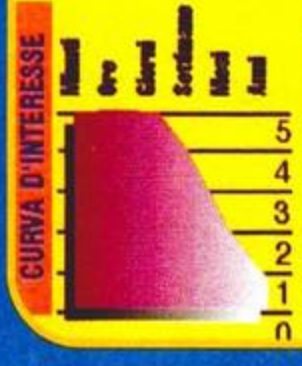
TOONSTRUCK

Genere: Avventura
Casa: Virgin Interactive
Sviluppatore: Burst

PC CD-ROM

Toonstruck, date le sue qualità grafiche, necessita di almeno un Pentium 90 con 16 MB di RAM e 32 MB su Hard Diek. Gira in DOS e vuole almeno un mouse. Supporta lo standard SVGA VESA.

K VOTO 920



L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

COMMAND & CONQUER RED ALERT

Genere: Strategico real-time
Casa: Virgin
Sviluppatore: Westwood

PC CD-ROM

Red Alert gira sotto DOS o WIN95, ma WIN95 è consigliato; richiede un Pentium, 16 MB di RAM, SVGA, CD-ROM 2x, una scheda audio compatibile con Bill Gates e un modem da 14.4 per il gioco via Internet: anche se sulla scatola trovate scritto che sotto DOS basta un 486-66.

K VOTO 945

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MAX

Genere: Strategico
Casa: Interplay
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

In teoria MAX gira su un 486 DX2 66 Mhz con 8 MB di RAM, ma è ALTAMENTE consigliato un Pentium con 16 MB per gustire con la dovuta velocità la grafica in alta risoluzione e l'audio. Ovviamente necessari un CD-ROM 2x e un mouse Microsoft compatibile, e una scheda sonora tra SoundBlaster (tutti i modelli), Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound. Il gioco gira sotto DOS (almeno 5.0) o in sessione DOS di WIN95.

K VOTO 890

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

AMOK

PRO: Bella grafica, belle animazioni e ottima colonna sonora; bella anche l'idea alla base del gioco.

CONTRO: Scarso coinvolgimento emotivo, scarsa intelligenza artificiale dei nemici.

KOMMENTO Un gioco divertente con delle trovate e delle idee originali; peccato che qualche aspetto negativo ne limiti notevolmente il giudizio complessivo!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BEDLAM

PRO: Grafica dettagliata, azione devastante, possibilità di coordinare tre mezzi diversi.

CONTRO: Lento, struttura delle missioni ripetitive, obiettivi spesso frustranti.

KOMMENTO Le premesse per realizzare un bel gioco c'erano tutte: bella grafica, sonoro efficace, combattimenti coinvolgenti e azione divertente. Ma i rallentamenti delle animazioni, e le pause dovute alla ricerca di un particolare bersaglio durante le missioni, ne riducono l'appetibilità solo agli appassionati del genere. Peccato.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SONIC

PRO: Ottima conversione da console, grande giocabilità, divertente e vario, ottime tracce audio.

CONTRO: Richiede un Hardware faraonico, anche se non si capisce bene il perché, rallentamenti frequenti, un po' troppo frustrante.

KOMMENTO Un bel gioco, che non posso fare a meno di consigliare agli appassionati e non, ma forse arrivato un po' tardi.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DEATH RALLY

PRO: Gioco divertente, immediato, di semplice caricamento e giocabilità. Per una volta non dovrete studiarvi la Treccani per iniziare a giocare

CONTRO: Idea un po' vecchiotta, anzi molto. Poche innovazioni rispetto ad un titolo stradigerito come Power Drive

KOMMENTO Nel panorama dei giochi a carattere automobilistico oggi presenti sul mercato, certamente Death Rally non può competere. Tuttavia, la sua semplicità lo rende un giochino perfetto per quelli che vogliono divertirsi molto, velocemente e senza difficoltà.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

CRUSADER

PRO: E' il seguito-copia-fedele di un capolavoro: non può che esserlo anche questo; particolari, movimenti, armi, audio e tutto il resto realizzato con grande cura; grande giocabilità.

CONTRO: I rallentamenti nei movimenti più veloci e negli spari, se effettuati appunto su queste macchine, perdono un po' di realismo; solo 10 missioni?

KOMMENTO E' una vera espansione: nulla (o quasi) di diverso da No Remorse. Questo però farà la felicità di chi è uscito pazzo per quest'ultimo. Consigliato a chi ha giocato solo No remorse fino a che non l'ha finito. Ma anche agli altri!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BLINDNESS

PRO: Interfaccia molto valida. Gioco anche per non vedenti. Trama complessa e ben strutturata.

CONTRO: L'azione del gioco è un po' lenta...

KOMMENTO Il settore delle avventure è sempre in continua evoluzione. Questo prodotto italiano ha dimostrato di essere un buon punto di partenza per altre avventure. E' molto valido, e sicuramente la nostra demo sul Cover Disk è alquanto esplicativa.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

M.A.X.

PRO: Ottimi la grafica e l'audio. Grande vastità di opzioni di gioco. Introduzione da film di fantascienza.

CONTRO: Il grande numero di opzioni lo rende lento e abbastanza complesso da imparare. Piccola finestra di gioco. Sistema a turni "ibrido" non troppo convincente.

KOMMENTO Per la sua vastità e complessità è dedicato a un utente esperto, per gli stessi motivi ne farà la gioia e il divertimento.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

RED ALERT

PRO: Grande giocabilità e coinvolgimento. Bellissima la grafica delle mappe e delle unità. Trama divertente e sorprendente. Moltissime unità e installazioni. Manuale molto preciso.

CONTRO: La grafica dei filmati è sgranata. Mancano i sottotitoli nei briefing.

KOMMENTO Questo è uno dei casi in cui il nome del predecessore è veramente una garanzia: se Command&Conquer era un capolavoro, Red Alert ne porta il nome senza sfigurare, anzi migliorandone ed aumentandone la fama.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

TOONSTRUCK

PRO: Possiede una grafica eccezionale. Sonoro fantastico. Dialoghi perfetti. Il gioco possiede un cast cinematografico importante.

CONTRO: E' in lingua inglese. Non è particolarmente complesso nella risoluzione.

KOMMENTO Non potete assolutamente perdervelo. E' divertente, magistralmente interpretato, le animazioni sono favolose e i doppiaggi ben realizzati. La storia, inoltre, non è impegnativa, e vi permetterà di godervi il gioco in tutta tranquillità.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Microsoft SideWinder

Prova a perdere se ci riesci.

Il nuovissimo Microsoft® SideWinder™ game pad è veramente rivoluzionario perché porta finalmente sul PC tutte le funzionalità tipiche dei pad per console giochi: 8 pulsanti, 1 selettore a 8 direzioni, 1 pulsante macro e 1 switch di periferica, per offrire massimo controllo, flessibilità e comodità. Consente di collegare fino a 4 game pad, mantenendo per ognuno funzionalità complete, per avvincenti sfide tra più giocatori su un unico PC. Aumenta la velocità del gioco grazie a uno speciale software che permette di eseguire contemporaneamente più azioni con un solo pulsante. Con l'hot plug puoi collegare altri game pad o il joystick SideWinder 3D Pro direttamente a PC acceso. Come SideWinder 3D Pro, anche SideWinder game pad è completamente ottico-digitale: veloce, preciso, resistente. Un divertimento insuperabile! E se ancora non possiedi un joystick, Microsoft SideWinder 3D Pro adesso è disponibile anche con un nuovo eccitantissimo gioco.

Microsoft®

Dove vuoi andare oggi?®

www.microsoft.com/italy/

Game pad è solo per Windows® 95 con giochi Windows 95 o giochi MS-DOS eseguiti da Windows 95. Microsoft, "Dove vuoi andare oggi" e Windows sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

K-MART

Vendo scheda grafica Matrox Mistyque 2 Mb, 3D. Praticamente nuova con software originale e giochi in 3D. Lit. 320.000.

Telefonare al numero 0347/2263887 e chiedere di Alex

Vendo i seguenti giochi originali: King Quest VII (Lit. 75.000 - ITA), Torin's Passage (Lit. 70.000 - ITA), Wing Commander III (Lit. 50.000), Simon the sorcerer (Lit. 50.000 ITA), Comanche (Lit. 40.000 Floppy ITA).

Telefonare al numero 015/541265 e chiedere di Pozzo

Vendo monitor Cristal SVGA risoluzione max 1024 x 768 a 90 Hz con schermo antiradiazioni, un anno di vita usato pochissimo a Lit. 300.000.

Telefonare al numero 0586/686957 e chiedere di Paolo

Vendo Floppies e manuali originali di Falcon 3 + OFT + Mig 29 (Lit. 100.000), KA-50 (Hokum) (Lit. 50.000), Indycar racing, F1 Grand Prix, Mortal Kombat, Rise of the triad, Doom 2, One must fall, Radix beyond the void (tutti a Lit.25.000)

Telefonare al numero 02/8267162 e chiedere di Sergio

Vendo Amiga 500 Plus (1 Mb.) con oltre un centinaio di giochi e programmi, tra i quali moltissimi simulatori di volo e di guerra. Vendo anche due joystick, mouse, vari portadischetti, copritastiera, mousepad. (Lit. 400.000 trattabili)

Telefonare al numero 031/521107 e chiedere di Massimo

Vendo i seguenti titoli originali per PC CD-ROM: The Seven Guest, (2 CD), UFO Enemy Unknown, Flight Of The Amazon Queen, Lost Eden, Dragon Lore (2 CD).Vendo inoltre a Lit. 20.000 ciascuno i seguenti titoli originali per PC CD-ROM: The Journeyman Project Turbo, Empire Soccer, Lemmings The Chronicles, Reunion, Down Patrol e The Vortex Quantum Gate (3 CD). Vendo infine a Lit. 30.000 anche: Indicar Racing 2 e Privateer. Sono disposto anche a scambiare.

Telefonare al numero 0586/808834 e chiedere di Marco

Vendo per PC CD-ROM i seguenti titoli originali con manuali e confezioni: Warcraft II (Ita.), Quake, Broken Sword (Ita.), FX Fighters.

Telefonare al numero 0382/266442 e chiedere di Luca

Vendo Pentium 133, 16 Mb di RAM con mainboard 430 HX, con scheda video Diamond Stealth 2000 3D (con proc.Virge), scheda audio 16 Bit compatibile S.B., casse da 120 Watt, HD 1,2 Gb.Quantum Bigfoot, CD ROM 6X Toshiba, Monitor 15", Modem 28.800, cache da 512 Kb, Joystick, mouse, Windows 95 e molti programmi su HD, tutto al fantastico prezzo di Lit.3.500.000 molto trattabili. 2 mesi di vita, ancora in garanzia. Preferibile zona di Bari.

Telefonare al numero 0883/589820 e chiedere di Carlo

Vendo per PC CD-ROM Broken Sword (Ita.), NHL Hockey 97, Warcraft II (Ita.), NBA Live 96, Fx Fighter. Tutti con manuali e confezioni originali. Vendo inoltre Joypad "Gamaster" a sei pulsanti.

Telefonare al numero 0382/26642 e chiedere di Luca

Vendo per PC CD-ROM: ATF, Indycar II, AM 64 D (Lit.70.000). Duke Nukem 3D, Screamer II (Lit.60.000). Rebel Assault (Lit.40.000). TFX, Indycar (Floppy a Lit. 30.000). F55 + scenari Parigi, Washington, S.Francisco (Lit. 150.000). Tutti in versione italiana con confezione originale e manuali.

Telefonare al numero 0522/857140 e chiedere di Ivan

Vendo i seguenti giochi originali per PC CD-ROM (completi di confezione e manuali): Crusader No Remorse, Renegade, Maniac Karts, Savage Warrior, Body Work Voyager, Druid: Daemons Of The Mind, Allied General, Steel Panthers, Game For Dance (2 CD). Vendo inoltre su Floppy: Flight Simulator 5.0, Raptor, Fist Armored, Evocation II. Prezzo da concordare.

Telefonare al numero 06/9994824 e chiedere di Vittorio

Vendo portatile Texas Instruments T3000, 386, HD 60 Mb.,FD 1.44, Mouse, Monitor lcd monocromatico, modem interno, borsa trasporto, Ms Dos, Windows 3.1, Word 2.0, Excel, Ms Publisher, Superbase, a Lit. 1.300.000 trattabili.

Telefonare al numero 075/9275523 e chiedere di Gabriele

Vendo Amiga 500 con espansione a 1 MByte, driver esterno, monitor a colori stereo 1084S, stampante in b/n Epson LX 800, 2 joystick, mouse con tappetino, diversi giochi e programmi, vari manuali a Lit. 700.000 trattabili.

Telefonare al numero 0382-997045 e chiedere di William.

Vendo i seguenti programmi per Pc: Sensible World of Soccer (Floppy), King's Quest VII, Gabriel Knight II, Lemmings Chronicles, Microsoft Windows 95 Service Pack (tutti su Cd), o scambio con Full Throttle in italiano e/o errata corrige II.

Telefonare al numero 02-4694100 e chiedere di Davide.

The City Of Lost Children

"Tutti i marchi e i nomi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari".

PC CD ROM

PSYGNOSIS

In questa città c'è qualcosa che non va. I bambini che ne affollavano le strade stanno sparendo a uno a uno e nessuno sa perché o dove siano finiti.
Nell'orfanotrofio della città vive Miette, una ragazzina furba con un talento particolare per i piccoli furti. È la persona giusta per risolvere il mistero, ma prima deve liberarsi delle tiranniche sorelle siamesi che governano l'orfanotrofio come una prigione. Anche se riuscirà a scappare, là fuori incontrerà un sacco di gentaglia pronta a renderle la vita difficile. Sarà all'altezza di questa missione insolita e pericolosa? E tu?

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75
- 8 MB di RAM
- CD ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA 1 Mb
- Tastiera, mouse

Consigliati:
- Pentium 120
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA 1 Mb
- Tastiera, mouse

SOTTOTITOLI E MANUALE IN ITALIANO

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

DISTRIBUITO DA HALIFAX

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

CYBERTRACKS™

a N o v a e r a M e d i a P r o d u c t i o n

COMPACT disc DIGITAL AUDIO Digital Recording DDD

DOLBY SURROUND PRO·LOGIC

3D SOUND SPACE DIMENSION CD

HI-TECH ELECTRONIC MUSIC

SOLO BRANI INEDITI

CD + RIVISTA
ACQUISTI SINGOLI
L.24.900

01 - MIND CONTACT
IL PRIMO EMOZIONANTE CD DELLA SERIE

02 - ACCELERATION
EMOZIONI SONORE AD ALTA VELOCITA'

03 - INTO THE BRAIN
UN EMOZIONANTE VIAGGIO SONORO NELLA MENTE

04 - EXPLORATION
GRANDE MUSICA PER ESPLORARE LO SPAZIO INFINITO

05 - RELAX
OTTIMA MUSICA ANTISTRESS PER RILASSANTI MOMENTI

06 - EGO
AVVINCENTE ESPLORAZIONE SONORA DELLA PERSONALITA'

07 - IMPACT
MUSICA AD ALTA VELOCITA' PER NUOVI IMPATTI SONORI

08 - HOT SEX
SESSO E FANTASIA DA VIVERE IN MUSICA

09 - ADRENALINE
MUSICA HORROR PER EMOZIONI DA BRIVIDO

10 - BLUE
RILASSANTI AMBIENTI SONORI PER NUOVE EMOZIONI

11 - PSYCHOSIS
PAZZIA E ALTERAZIONE MENTALE TRASFORMATE IN MUSICA

12 - APOCALYPSE
TUTTA LA POTENZA MUSICALE DELL'APOCALISSE

13 - ALIEN
ALIENI, UFO E INCONTRI RAVVICINATI IN MUSICA

14 - DREAM
SOGNI E FANTASIE IN RILASSANTI BRANI MELODICI

15 - FLIGHT
L'EMOZIONE DEL VOLO E DELLA LIBERTA' DELL'ARIA

16 - HI TECH
IL MASSIMO LIVELLO DI TECNOLOGIA APPLICATA ALLA MUSICA

17 - GENESI
LA NASCITA DELL'UNIVERSO E DELLA VITA

18 - MYSTERY
VIAGGIO NEL MONDO DEL PARANORMALE, SATURI E ALTRI MISTERI

19 - LOVE
DOLCI MELODIE ROMANTICHE E INCANTEVOLI

20 - METROPOLIS
MUSICA ELETTRONICA DALLE PIU' FAMOSE CITTA' DEL MONDO

OGNI MESE UN NUOVO NUMERO

PROSSIME PRODUZIONI

21 - HYPNOTIC
NUOVE COINVOLGENTI AVVENTURE SONORE E RITMICHE

22 - COSMOS
LO SPAZIO SIDERALE E I SUOI INFINITI MISTERI

23 - GENETICS
LE NUOVE FRONTIERE DELLA TECNOLOGIA DELLA VITA

OMAGGIO

Ogni prodotto CYBERTRACKS è formato da un CD audio DDD di almeno 60 minuti e da una prestigiosa rivista a colori contenente articoli, recensioni, interviste e immagini realizzate in computer grafica relative al tema dello stesso CD. La rivista propone, inoltre, la chiave di lettura di ogni brano presentando la curata descrizione di ciascuna traccia del CD. Tutti i brani, rigorosamente inediti, sono realizzati in esclusiva dal Team internazionale "Virtual Audio Project" che riunisce i migliori compositori stranieri e italiani di ambienti sonori, colonne sonore e di coinvolgenti atmosfere musicali. Ogni mese un nuovo numero allunga la lista dei prodotti CYBERTRACKS proponendo un nuovo emozionante ed esclusivo tema trasformato in musica. Scopri anche tu l'universo CYBERTRACKS!

ABBONAMENTO per 12 numeri
con SCONTO 30% + 1 CD OMAGGIO !!!
L.212.000
12 numeri completi (12 CD + 12 Riviste) subito a casa vostra senza spese postali e senza altri vincoli d'acquisto

ABBONAMENTO per 6 numeri
con SCONTO 25% + 1 CD OMAGGIO !!!
L.112.000
6 numeri completi (6 CD + 6 Riviste) subito a casa vostra senza spese postali e senza altri vincoli d'acquisto

---

COMPACT disc DIGITAL AUDIO Digital Recording DDD

DOLBY SURROUND PRO·LOGIC

3D SOUND SPACE DIMENSION CD

SOUNDSCAPES™

a N o v a e r a m e d i a p r o d u c t i o n

RELAXING MUSIC

CD + RIVISTA
ACQUISTI SINGOLI
L.24.900

SOLO REGISTRAZIONI DIGITALI

OGNI MESE UN NUOVO NUMERO

SOLO BRANI INEDITI

Già disponibile

01 - ATMOSPHERE
UNA RICCA PANORAMICA DI ATMOSFERE RILASSANTI

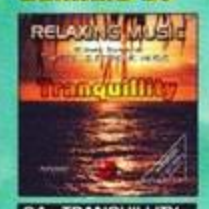
Già disponibile

02 - NATURE
ATMOSFERE INCANTATE DALLA SAGGEZZA DELLA NATURA

Già disponibile

03 - SPACE
L'ENERGIA DELL'UNIVERSO E LA MAGIA DEL MOTO CELESTE

Gennaio 97



04 - TRANQUILLITY
DOLCI NOTE E MAESTOSE ARMONIE DEDICATE AL RELAX

Febbraio 97

05 - OCEAN WAVES
RILASSANTI AMBIENTI ACQUATICI PER SFUGGIRE ALLO STRESS

Marzo 97

06 - ANGELS
CORI E MORBIDE MELODIE ULTRATERRENE

Aprile 97

07 - MEDITATION
RITROVARE IL PROPRIO SPAZIO CON LA TERAPIA MUSICALE

Maggio 97

08 - SENSUAL PLEASURE
L'ESSENZA DEL PIACERE DEI SENSI, ISOLATA DALLA REALTA'

CON CD OMAGGIO !!!

ABBONAMENTO per 6 numeri
con SCONTO 25% e senza spese postali
L.112.000
6 numeri completi (6 CD + 6 Riviste) direttamente a casa vostra senza spese postali e senza altri vincoli d'acquisto

Per tutti gli abbonati un esclusivo CD OMAGGIO: una Monografia tratta dalla nuovissima serie "Limited"

AMBIENTS è una nuovo progetto sonoro capace di produrre una considerevole diminuzione dello stress e di restituire all'ascoltatore il controllo della propria tensione fisica ed emotiva. La serie AMBIENTS propone ogni mese un nuovo affascinante titolo appositamente studiato per coinvolgere l'ascoltatore in una serena oasi di pace e per agire in modo benefico sulla mente risvegliando ed arricchendo lo spirito. Una grande proposta realizzata con l'impegno dei migliori compositori internazionali e l'utilizzo delle più avanzate tecnologie sonore.

INTERNET http://www.mclink.it/cybertracks e-mail: cybertracks@abanet.it

---

Per ordinare i numeri desiderati telefonare al NUMERO VERDE indicato qui a lato o spedire il modulo d'ordine a:

NOVAERA EDIZIONI
C.P. 88 - 61100 PESARO

ORDINI TELEFONICI
Telefona subito: la chiamata è GRATUITA!

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 299345

ORARIO CONTINUATO: 09.00 - 19.00

ORDINI FAX
0721-202700
ATTIVO 24 ore su 24

Tutte le spedizioni vengono effettuate a mezzo pacco postale entro 24 ore dal ricevimento dell'ordine.
Per informazioni: 0721-23953

L'ORDINE NON COMPORTA NESSUN ULTERIORE VINCOLO DI ACQUISTO

CYBERTRACKS

ABBONAMENTO per ☐ 12 NUMERI - a L.212.000 + 1 CD Omaggio ☐ 06 NUMERI - a L.112.000 + 1 CD Omaggio

L'abbonamento dovra' partire dal CD n. ☐☐ Per gli abbonamenti diretti all'estero aggiungere L.24.000 ogni 6 numeri.

ACQUISTI SINGOLI CD+RIVISTA a L.24.900 ciascuno :

N	Titolo		N	Titolo		N	Titolo	
01	"MIND CONTACT"		10	"BLUE"	☐	15	"FLIGHT"	☐
02	"ACCELERATION"		11	"PSYCHOSIS"	☐	16	"HI-TECH"	☐
03	"INTO BRAIN"	☐	12	"APOCALYPSE"	☐	17	"GENESI"	☐
04	"EXPLORATION"	☐	13	"ALIEN"	☐	18	"MYSTERY"	☐
05	"RELAX"	☐	14	"DREAM"	☐	19	"LOVE"	☐
06	"EGO"	☐	08	"HOT-SEX"	☐	20	"METROPOLIS"	☐
07	"IMPACT"	☐	09	"ADRENALINE"	☐			☐

SOUNDSCAPES

ABBONAMENTO per 6 numeri completi:
Italia : L. 112.000 Spese postali comprese. (The World: + L.24.000)
L'abbonamento dovra' partire dal CD n. ☐☐ Con l'abbonamento riceverà in omaggio il CD tratto dalla nuova serie "Limited"

ACQUISTI SINGOLI CD+RIVISTA a L.24.900 ciascuno :

01 - "ATMOSPHERE"	☐	03 - "SPACE"	☐		☐
02 - "NATURE"	☐	04 - "TRANQUILLITY"	☐		☐

Contributo fisso per spese di spedizione (The World: + L.8.900) ..... L. 2.900
TOTALE DELL'ORDINE ..... L. ☐☐☐.☐☐☐

Nome e Cognome _____

Via _____

CAP _____ Città _____

Provincia _____ Telefono con prefisso _____

☐ Allego ricevuta del versamento sul c/c postale n° 10223618 intestato a Novaera Ed. s.a.s.

☐ Ricevero' il materiale in contrassegno postale

☐ Carta di Credito / Credit Card : ☐ CartaSì ☐ MasterCard ☐ VISA ☐

Addebitate l'importo sulla mia Carta di Credito:

N.o ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Gli ordini con Carta di Credito, privi di firma, non sono validi. Controlli che il n.o della Carta sia corretto! Grazie.

Data di scadenza: ☐☐/☐☐

Data : ☐☐/☐☐/☐☐

FIRMA _____

NOVAERA

KAPPA

Novaera Edizioni - Via Degli Abeti,52 - 61100 PESARO - Tel. 0721-400095